

NARODNA IN UNIVERZITETNA KNJIŽNICA

ento postale - Poštnina plač. v gotovini

DS

67 932₃₃



030002018

COBISS

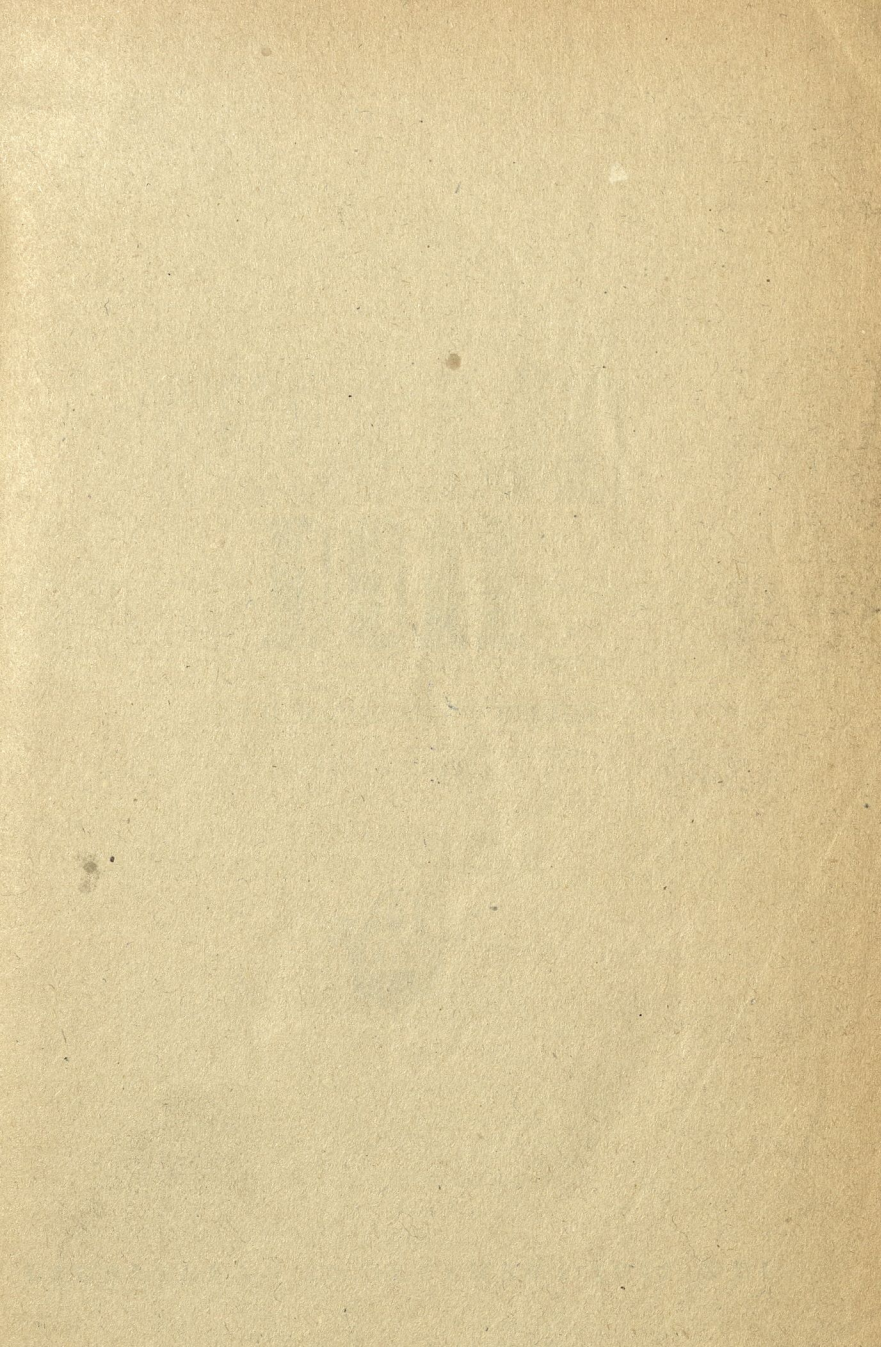
VA KNJIŽNICA

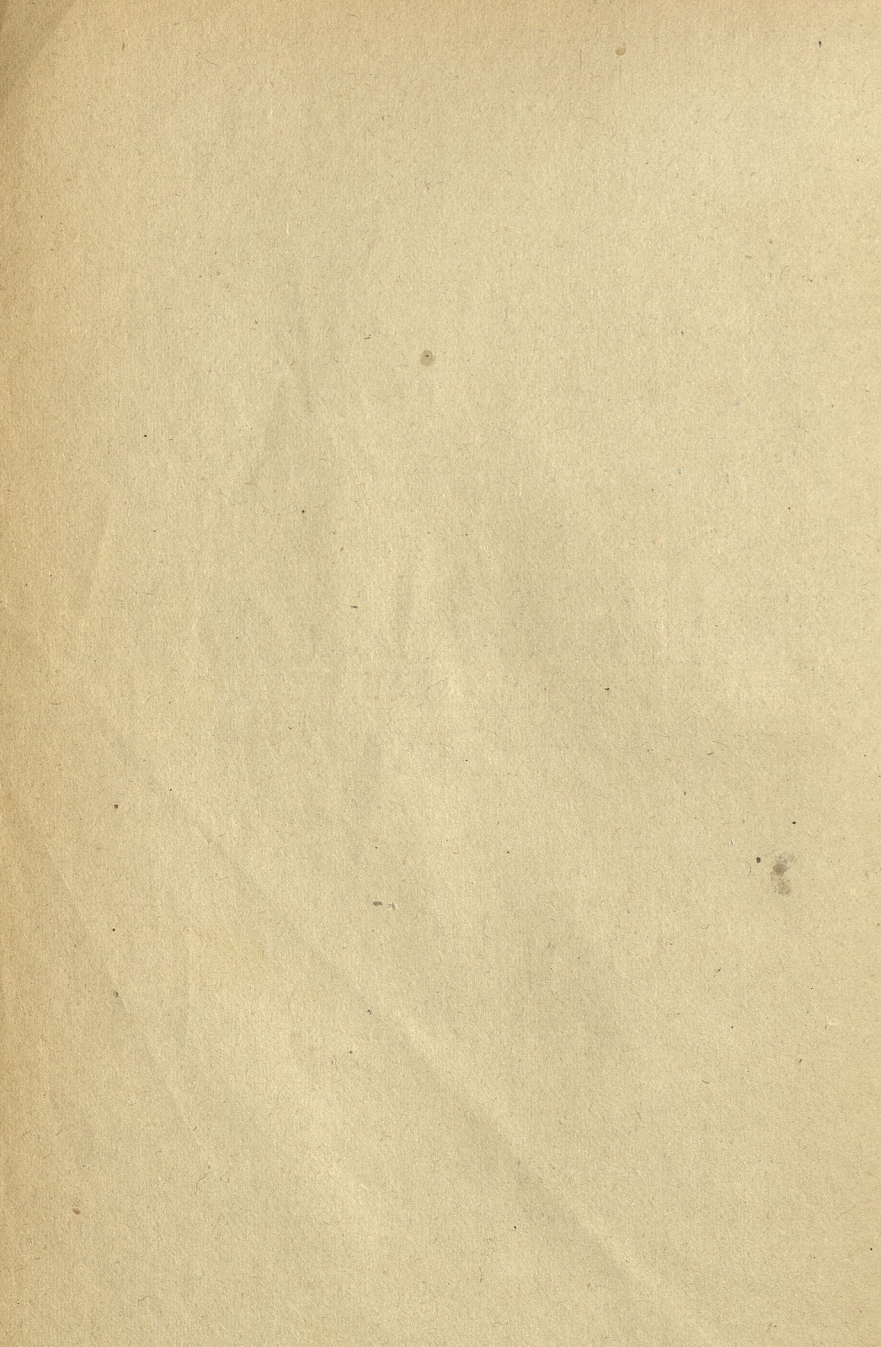
VESELJA
Dom
III. DEL

Miklavž
Kuret

9
LIR







VESELJA DOM

IGRE IN RAZVEDRILA V DRUŽINI

TRETJA KNJIGA



LJUBLJANA / 10. DECEMBRA 1942 - XXI

67932

Gradivo za to zbirko iger in razvedril je zbral in uredil
Miklavž Kuret

Zunanja oprema: Jože Beranek



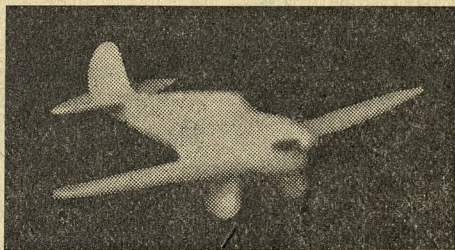
030002018

Zbirka se naroča pri upravi »Slovenca«, Ljubljana, Kopitarjeva 6 ~
Knjige izhajajo 1., 10. in 20. v mesecu ~ Celoletna naročnina za
zbirko, ki obsega 36 knjig, je 216 lir, mesečno 18 lir. Posamezna
knjiga 6—10 lir ~ Založil konzorcij »Slovenca« ~ Za uredništvo
Severin Šali ~ Izdajatelj inž. J. Sodja ~ Tiskala Ljudska
tiskarna v Ljubljani (Jože Kramarič)

Leteči modeli.

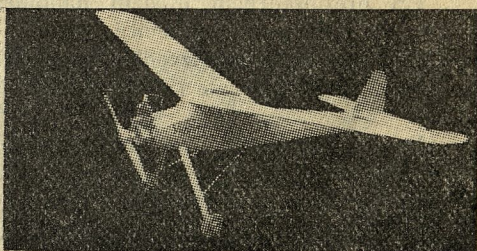
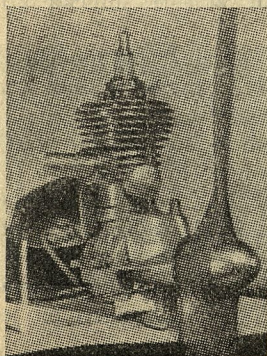
Napisal Samo Jenko.

Mala letala, ki so posnetek velikih, imenujemo modele. Pri teh pa razlikujemo dva velika oddelka, in sicer modele, ki ne lete; ti služijo le za okras prostora ali pa kažejo posebnost vrste (tipa); po katerem so posneti. Za druge je značilno, da lete; prve imenujemo neleteče ali letalske modele, druge pa imenujemo leteče modele ali, ker prva možnost ne pride v poštev, kratko: modele. Gradnjo modelov pa nazivamo modelarstvo.



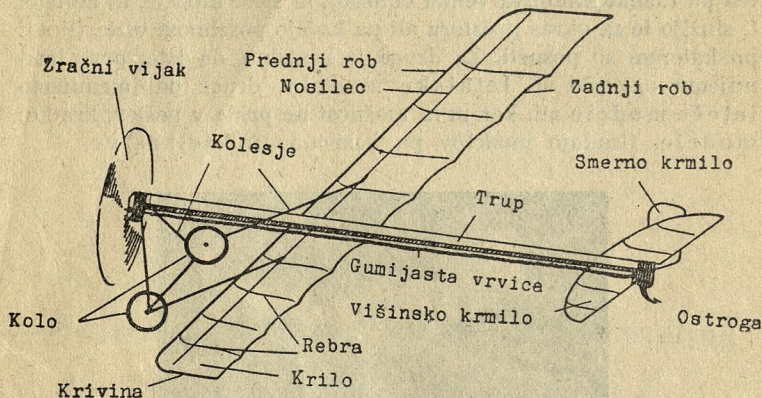
Sl. 1. — *Letalski model motornega letala »JEKUS 39«.*

Leteče modele delimo v brezmotorne in motorne. Že ime nam pove, da brezmotorni model nima motorja, medtem ko ga motorni model ima. Seveda imajo motorni modeli za pogon gumijasto vrvico, v novjšem času so pa prišli v prodajo mali bencinski motorji v velikosti ene ali dveh vžigaličnih škatlic.



Sl. 2. — a) *Bencinski motorček.* —
b) *Motorni model z bencinskim motorčkom.*

Če si nekoliko ogledamo pravo letalo ali pa tudi model, vidimo na njem naslednje dele: krilo, trup, rep, kolesje in zračni vijak. Najvažnejši del modela je krilo, ki drži ali nosi ves model v zraku; pritrjeno je na trupu. Na zadnjem delu trupa je name-



Sl. 3. — *Deli modela (paličasti model z gumijastim motorjem).*

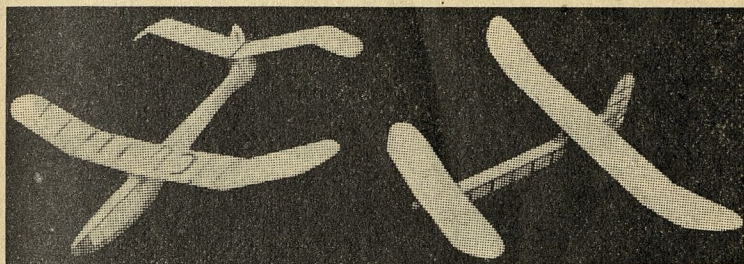
ščen rep ali krmilje (smerno in višinsko krmilo); pri motornih modelih pa pride na sprednji konec trupa še zračni vijak in kolesje. Zračni vijak vleče model po zraku za seboj; s tem opravlja podobno opravilo kakor vijak, kadar ga potiskamo v les. Kolesje pa skrbi, da se zračni vijak pri pristanku, torej ko se model spušča, ob dotiku z zemljo ne poškoduje. Pri vodnem modelu pa zamenjata kolesje plovca (čolnička).

Pri brezmotornem modelu nadomesti kolesje smučka ali sanica, po kateri drsi po zemlji.

Glede na obliko in izvedbo trupa pa delimo leteče modele v paličaste (sl. 3), ploščate (SAJE 41 a, sl. 17) in cevaste (SAJE 42, sl. 7).

Pri brezmotornih in motornih modelih je še nekoliko vrst, ki se od normalne izvedbe precej razlikujejo. Predvsem sta to vrsti brezrepnih in tandemskih modelov; semkaj spadata še račni model in leteče krilo, ki je izpeljava brezrepnega modela.

Brezrepni model nima repa. Konca kril sta pomaknjena nazaj. Smerno krmilo je na obeh koncih krila, višinsko pa je nameščeno vzdolž zadnjega roba krila.



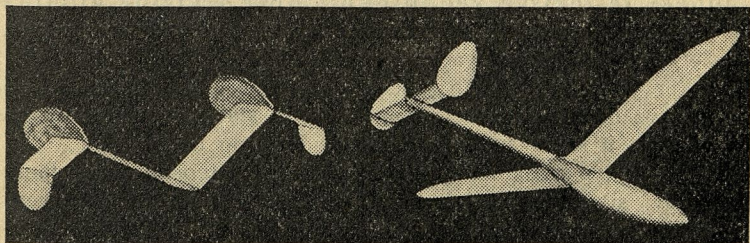
Sl. 4. — *Tandemski model.* Sl. 5. — *Račni model.*

Tandemskemu modelu se je pa višinsko krmilo povečalo do velikosti krila, tako da imamo dve krili, ki sta postavljeni drugo za drugim; slovenski izraz bi se glasil: model z zaporednimi krili. Kljub temu, da se je višinsko krmilo povečalo, je ohranilo svoje delo, le smerno krmilo se včasih preseli proti koncu krila (višinskega krmila).

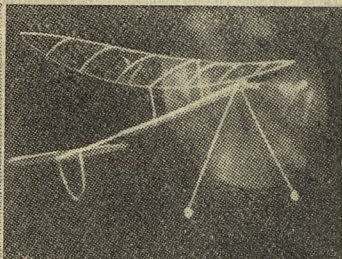
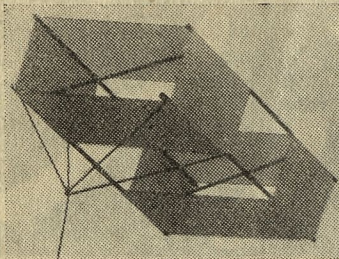
Račni model leti nazaj, ako smemo tako trditi, kajti najprej gre po zraku višinsko krmilo, nato krilo in, če gre za motorni model, še zračni vijak, ki potiska model pred seboj. Smerno krmilo se včasih preseli tudi v tem primeru proti koncu krila.

Leteče krilo se razlikuje od brezrepnega modela predvsem po lomljeni obliki krila, ako ga pogledamo od spredaj, odpade pa tudi trup, če ni zmanjšan do najmanjše možnosti. V bistvu ga lahko prištevamo k brezrepnim modelom.

Po letnih zmožnostih pa delimo leteče modele v drsne in velezmožne, ne glede na to, ali je model motoren ali brez-motoren. Velezmožne brezmotorne modele imenujemo tudi ja-



Sl. 6. — *Leteče krilo.* Sl. 7. — *Jadralni model »SAJE 42«.*



Sl. 8. — Škatlasti zmaj. Sl. 9. — Mikromodel.

dralne modele. Drsni model se spušča proti zemlji z značilno hitrostjo padanja, velezmožni modeli pa se lahko dvigajo, ako so izpolnjeni pogoji, ki so za to potrebni. Večkrat prehaja ena vrsta v drugo, zato točne meje mnogokrat ne moremo določiti.

K brezmotornim modelom prištevamo še zmaje, ki jih delimo v ploščate (ravninske) in škatlaste, s krili ali brez njih. Izdelovanje ploščatih zmajev je zelo razširjeno, škatlasti zmaji pa so manj poznani.

Končno delimo leteče modele po velikosti še v navadne in sobne modele. Posebna vrsta sobnih modelov so: mikromodeli, za katere je značilna izredna lahkota, saj tehtajo, kljub svoji velikosti, le nekaj gramov in lete v zaprtem prostoru tudi več minut. Meja je podana z razpetino in obtežitvijo krila. K sobnim modelom prištevamo predvsem take, ki so izdelani po večini iz papirja ali iz lahkih snovi in ki jih spuščamo v zaprtih prostorih.

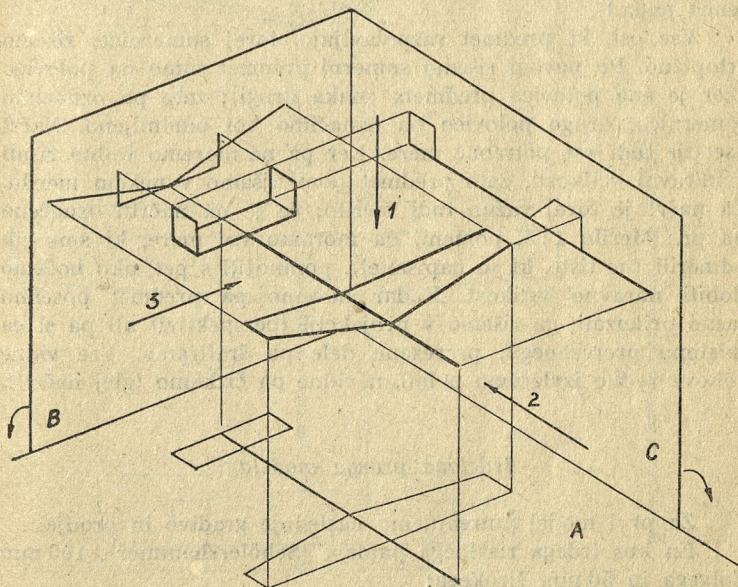
Zelo važno je pri letečih modelih tudi težišče. Za normalne modele je težišče vedno okoli prve tretjine globine krila. Če je težišče na pravem mestu, bo model tudi vedno letel, če le ni kakšne druge večje napake.

Ker je treba za večji model precej spretnosti, bomo pričeli z izdelavo dveh preprostejših modelov, ki sta narejena predvsem iz papirja, a kljub svoji preprostosti izvrstno letita.

Da se pa seznanimo tudi nekoliko z lastnostmi brezrepnih modelov, si bomo izdelali sobni model, ki nam poleg prvega nudi cenen pripomoček za spoznavanje in preizkuševanje delovanja krmilja, oziroma sploh osnovnih pojmov o letu modela, ki nam bodo služili pozneje pri uravnovešenju večjih modelov.

Kako nastane načrt?

Za vsako stvar, ki jo hočemo izdelati, je potrebna neka upodobitev tistega predmeta. Lahko ga upodobimo na več načinov, vendar nam podaja najprikladnejši način upodobitve tehnična slika ali načrt. Predmet si mislimo postavljen v prostorski kot (ogel sobe), ki je omejen po treh ravninah, ki stoje med



Sl. 10a. — *Model v prostorskem kotu.*

seboj pravokotno (slika 10a). Če sedaj pogledamo od zgoraj navzdol (smer puščice 1), vidimo model takšen, kot bi bil narisana na osnovni (tlorisni) ravnini A; če pogledamo v smeri puščice 2, torej spredaj, tedaj se nam upodobi na prekrisni ravnini B; pogled od strani (smer puščice 3) pa nam da sliko na narisni ravnini C. Če sedaj ta ogel razderemo in obe ravnini zvrnemo v osnovno ravnino, pa že dobimo tehnično sliko predmeta (na pr. slika 10b). Sliko v osnovni ravnini (A) imenujemo tločrt ali tloris, v prekrisni ravnini (B) imenujemo prekčrt ali prekris in

v stranskorisni ravnini (C) pa načrt ali naris predmeta. Vse te ravnine imenujemo projecirne ravnine, ker na nje predmet projeciramo, slike na teh ravninah pa imenujemo projekcije. S tem je someren predmet dovolj natančno podan; za popolnoma nesomeren predmet pa so potrebne še nadaljnje tri projekcije; predmet si mislimo postavljen v zaprto škatlo, nakar jo razderemo in dobimo skupaj šest projekcij. (Tudi senca vsakega predmeta je že njegova projekcija na tisto ravnino, na katero senca pada.)

Vse osi, ki predmet razpolavljajo, torej somernice, rišemo črtopično. Po navadi rišemo somerni predmet samo na polovico (ker je ena polovica predmeta enaka drugi); zato pa označimo somernico, drugo polovico pa označimo kot odlomljeno. Načrt vsebuje tudi vse potrebne mere. Ker pa ne moremo vedno risati v naravni velikosti, zato predmet pomanjšamo v nekem merilu. Za načrt je torej važno tudi merilo; če je na načrtu označeno na pr.: Merilo 1 : 5, pomeni, da moramo vse mere, ki smo jih odmerili (ne tiste, ki so napisane!), pomnožiti s pet, ako hočemo dobiti naravno velikost. Kadar hočemo pa predmet posebno jasno prikazati, ga rišemo v projekciji (perspektivi) ali pa si ga mislimo prerezanega; prerezane dele pa šrafiramo. Vse vidne robove vedno izvlečemo polno, nevidne pa črtkamo (glej načrt!).

Izdelava prvega modela.

Za prvi model potrebujemo naslednje gradivo in orodje:

En kos trdega risalnega papirja (Schölershammer), 160 mm dolgega in 50 mm širokega;

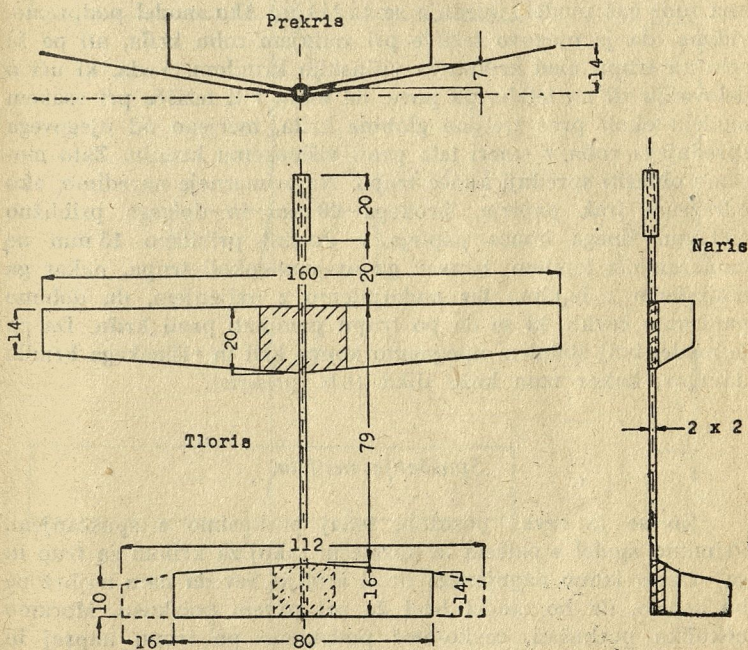
eno paličico iz smrekovega lesa, dolgo 135 mm, debelo in široko 2 mm, ali pa nekoliko debelejšo ravno slamo iste dolžine (seveda brez kolena);

nekaj pisarniškega papirja;

nekaj navadnega lepila in
škarje.

Najprvo si izrežimo iz kosa trdega risalnega papirja krilo. Razpetina krila je 160 mm, v sredi je globina 20 mm, na koncih 14 mm. Nato pride na vrsto višinsko krmilo, ki ima razpetino 112 mm, v sredi je globina 16 mm, na koncih pa 14 mm. Smerni krmili, ki sta nameščeni na obeh koncih višinskega krmila, imata obliko trapeca. Izrežemo ju skupaj z višinskim krmilom (v tlo-

risu sta označeni črtkano), nakar obe smerni krmili upognemo navzgor tako, da stojita navpično, kot je označeno v prekrisu (sl. 10b). Ko imamo krilo in rep izrezana iz papirja, ju moramo tudi pritrditi na trup. V ta namen si izrežemo iz pisarniškega papirja dva kosa, ki sta na načrtu našega modela črtkana in ki



Sl. 10b. — Načrt modela.

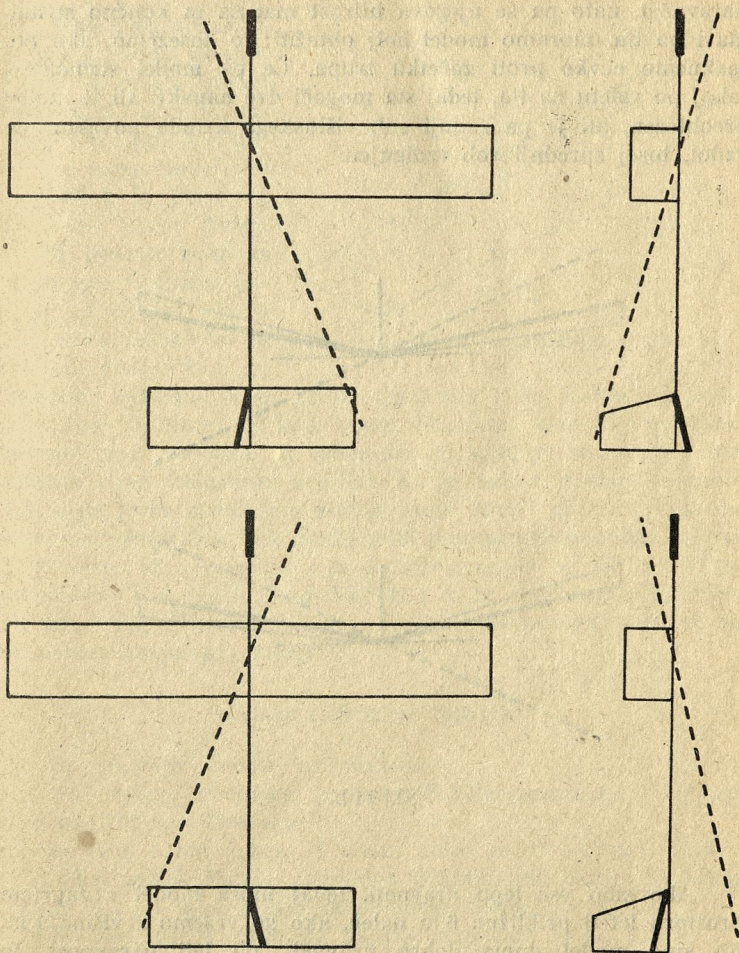
se skladata s krilom oziroma višinskim krmilom. Nato namažemo krilo po sredi (kamor pride trup) z lepilom, prav tako namažemo z lepilom oba kosa papirja, ki smo ju prej izrezali. Preko sredine krila pritisnemo trup na krilo v razdalji 40 mm, čez pa nalepimo še košček papirja, ki spada h krilu. Seveda se mora papir oprijeti paličice (trupa) in pa krila, kot vidimo to na sliki. Pri tem delu moramo paziti, da leži krilo pravokotno na trupu. Ko se je lepilo nekoliko posušilo, prilepimo na isti način na trup še višinsko krmilo, samo s to razliko, da leži višinsko krmilo

na zgornji strani trupa, krilo pa na spodnji. Vsakdo bo sedaj mislil, da tak model že lahko leti. Morda bo ta ali oni poizkusil, toda opazil bo, da model noče leteti. Zakaj ne? Najbrž si nihče izmed vas ne bi znal razlagati tega pojava.

Vsako telo ima neko mesto, v katerem stoji v ravnotežju, ako ga na tistem mestu primemo ali podpremo. Ravno tako mesto ima tudi naš model; imenuje se težišče. Ako model podpremo, vidimo, da je njegovo težišče pri zadnjem robu krila, ali pa še celo na trupu med krilom in višinskim krmilom. Veda, ki uči o delovanju sil na letalu, pa pove, da mora biti težišče pri vsakem modelu okoli prve tretjine globine krila, merjeno od njegovega sprednjega roba v smeri leta proti višinskemu krmilu. Zato moramo obtežiti sprednji konec trupa. Najprimerneje naredimo, ako odrežemo trak papirja, širokega 20 mm in dolgega približno 400 mm. Enega konca papirja v dolžini približno 15 mm ne namažemo z lepilom, temveč ga ovijemo okoli trupa, nakar ga namažemo z lepilom ter nadaljujemo z ovijanjem, da dobimo papirnato cevko, ki se da po trupu pomikati proti krilu. Da pa je model bolj stabilen, upognemo konca kril in višinskega krmila navzgor, kakor nam kaže slika 10b (prekris).

Spuščanje modela.

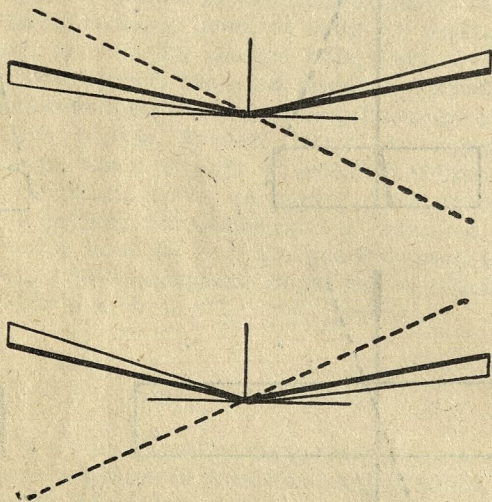
Ko se je cevka posušila, tedaj poskusimo s spuščanjem. Primimo model s palcem in kazalcem takoj za krilom za trup in ga vrzimo lahko nagnjenega proti zemlji! Seveda nam najbrž ne bo uspelo, da bo model letel že pri prvem poizkusu. Moramo nekoliko poskušati, cevko-utež potiskamo po trupu naprej in nazaj in s tem premikamo tudi težišče. Ko je težišče pri našem modelu približno v razdalji okoli prve tretjine globine krila, tedaj bo model letel. Seveda moramo večkrat poskusiti s spuščanjem modela. Predvsem moramo paziti, da krilo, višinsko in smerni krmili ne bodo zviti, da vidimo torej krilo kot eno črto, ako pogledamo model od spredaj, oziroma da se prvi rob krila krije z njegovim zadnjim robom. Ako je na pr. sprednji rob smernega krmila le malo obrnjen v desno (gledano v smeri leta), bo model letel na levo in obratno. Isto se bo zgodilo, ako bo desna stran krila povešena navzdol. Zato moramo paziti, da se bodo robovi krila in repa med seboj krili. Ako model kljub temu leti v stran, moramo natančneje pregledati krilo in rep. Če pa leti najprvo



Sl. 11a.

Sl. 11a in b. — Črtkana črta označuje lego, ki vanjo zaide model, ako so odgovarjajoči deli modela tako postavljeni, kot je na sliki debelo izvlečeno.

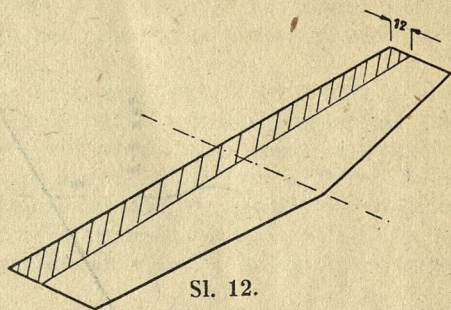
naravnost, nato pa se njegova hitrost manjša in končno strmoglavi na tla, moramo model bolj obtežiti; to dosežemo, ako pomaknemo cevko proti začetku trupa. Če pa model strmoglavi takoj po vzletu na tla, tedaj sta mogoči dve napaki: ali je model preobtežen, ali je pa zadnji rob višinskega krmila povešen navzdol, torej sprednji rob vzdignjen.



Sl. 11b.

Ako smo vse lepo uravnali, tedaj mora model v zaprtem prostoru leteti približno 6 m daleč, ako ga vržemo z višine 1 m. Ko smo model doma dobro uravnali, da leti naravnost, to je, da se polagoma spušča proti tlor, tedaj gremo z njim na prosto. Pri spuščanju modela na prostem si enkrat za vselej zapomnimo: model vržemo vedno proti smeri vetra in lahko nagnjenega navzdol, nikoli ne navzgor! Ako model močno vržemo v vodoravni smeri proti vetru, se prične vzdigovati in v vaše veselje naredi »salte« ali po letalsko looping (izgovori: luping).

Kmalu pa opazimo, da je naš model za spuščanje v prosti naravi premajhen, zato si naredimo večjega. Vse navedene mere povečamo za enkrat, le trup naj bo debel samo 3 mm. Če bi izrezali krilo iz prejšnjega risalnega papirja, bi opazili, da je tako krilo mehko in da pri letu maha. Zato ga



Sl. 12.

Ojačenje krila (višinskega krmila).

primerno ojačimo. V ta namen izrežemo krilo, kakor ga predstavlja sl. 12, črtani del krila (ozir. višinskega krmila) upognemo navzdol (ozir. navzgor) in zalepimo na spodnjo stran krila (na zgornjo stran višinskega krmila). Ko je model izdelan, moramo paziti, da je na sprednjem koncu trupa dovolj obtežen. Tako se veselje znova prične. Tak model nudi tudi odraslim mnogo zabave in je vsem, ki se zanimajo za letalstvo, cenen model za mnogo poizkusov. Ako upoštevamo sliko 11a in b, dosežemo z majhnim zvitjem krila, višinskega ali smernege krmila mnogo likov, ki jih bo model izvajal pri letenju.

Izdelava drugega modela.

Za brezrepni model potrebujemo:

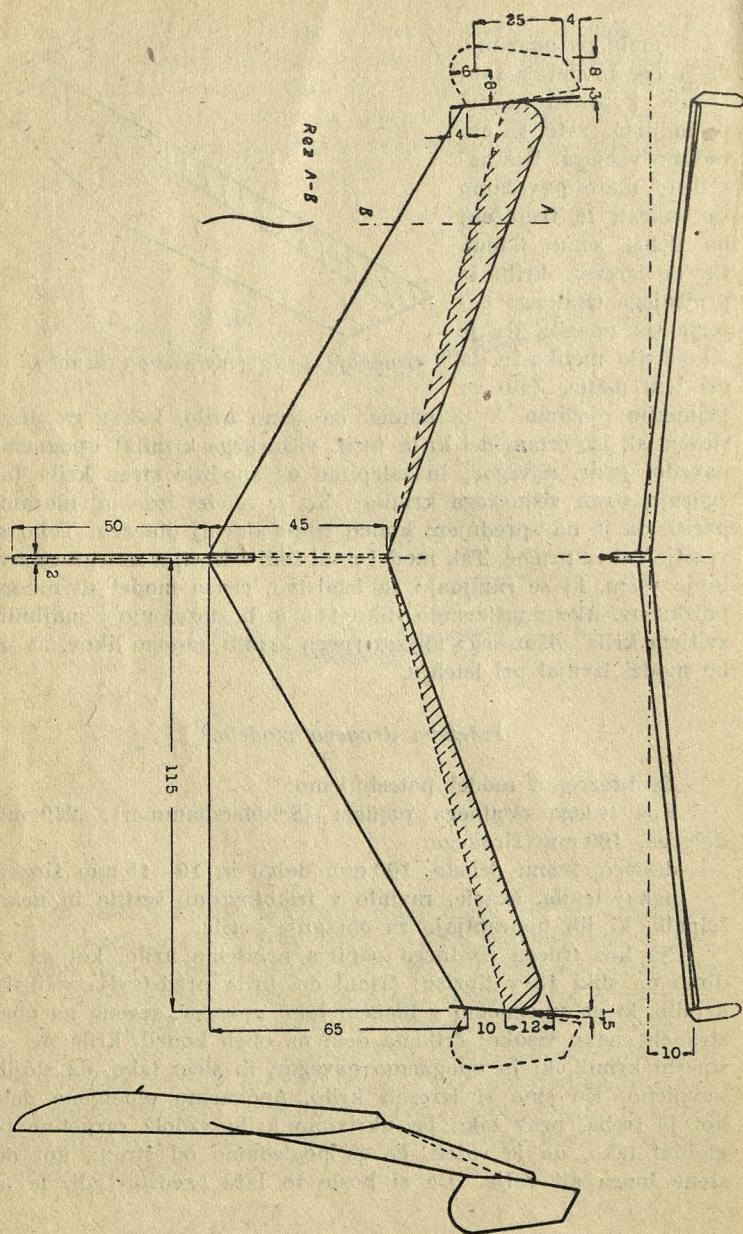
Kos trdega risalnega papirja (Schölershammer), 240 mm dolgega, 100 mm širokega;

deščico, 2 mm debelo, 100 mm dolgo in 10—15 mm široko;

nekaj lepila, škarje, ravnilo s trikotnikom, šestilo in nekaj ščipalk, ki jih uporabljajo za obešanje perila.

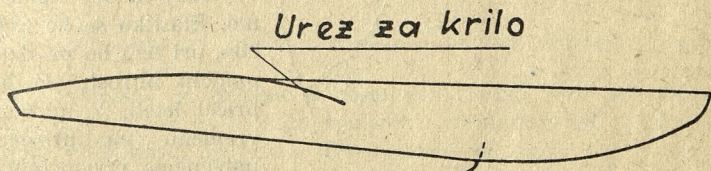
Na kos trdega risalnega papirja narišemo krilo, kot ga vidimo na sliki 13 v florisu; črtani del krila predstavlja višinsko krmilo, ki ga upognemo v blagem loku navzgor, seveda na obeh straneh enako visoko; črtkana dela na obeh koncih krila pa sta smerni krmili, ki ju upognemo navzgor, in sicer tako, da stojita navpično. Ko smo si izrezali krilo, upognemo omenjene dele, kot je treba, prav tako pa ukrivimo krilo vzdolž razpetine po globini tako, da je videti, če ga pogledamo od strani, kot del stene lonca ali valja. Da si boste to lažje predstavljali, je na

Sl. 13. — Načrt brezpečnega modela.



načrtu prikazan prerez krila v sredi (to je na mestu, kjer je prilepljeno na trup) in prerez proti koncu krila; navzgor zavihani del je višinsko krmilo,

Iz deščice si izrežemo trup, prerišemo si ga s slike št. 14, kjer je podan v naravni velikosti. Na krivo izrezani del prilepimo krilo; sprednji del krila vtaknemo v izžagano zarezo v trupu, zadnji del pa držimo s prsti toliko časa k trupu, da se lepilo posuši. Lahko si pomagamo tudi s ščipalko, katero tako pripnemo na zadnji konec krila, da se krilo tesno prilega k trupu. Pri lepljenju krila na trup moramo paziti, da leži trup pravo-



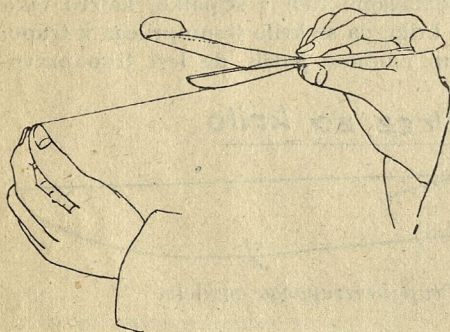
Sl. 14. — Trup brezrepnega modela.

kotno na krilu. Ko se je lepilo posušilo, krilo ponovno ukrivimo, ako je izgubilo obliko, nato poskrbimo, da stojita smerni krmili navpično. Nagniti moramo obe enako glede na smer leta, če ju pogledamo od zgoraj navzdol, kot je v tlorisu označeno. Glejmo, da bosta oba dela višinskega krmila enako vzdignjena. Slednjič damo krilu za večjo stabilnost obliko črke »V«. Konca krila morata biti vzdignjena za 10 mm od sredine krila, ali sredina krila mora biti za 10 mm nižja od obeh koncev krila.

Spušcanje modela.

Ko smo vse pregledali in popravili, primemo model za zadnji konec trupa in ga nalahno vržemo po sobi. Ako sta obe polovici krila somerni, bo model letel naravnost, sicer pa bo krožil v tisto stran, na kateri je višinsko krmilo bolj vzdignjeno; ako pa sta oba dela enako vzdignjena, tedaj moramo iskati napako v smernih krmilih. S tem, da bolj ali manj privihamo navzgor višinsko krmilo, spreminjamo drsni let modela. Ker je z velikostjo sprednjega dela trupa težišče že določeno, moramo toliko časa vzdigovati ali spuščati oba dela višinskega krmila, da bo model z višine 1 m letel približno 6 m daleč. Če v sprednji konec trupa, kot je označeno na sliki, zabijemo

žebliček brez glavice ali konček bucike, bo model lahko vzletel tudi s pomočjo gumijaste vrvice, kakršno uporabljajo pri zavi-
janju malih paketov. Dve taki elastiki zvežemo skupaj in ju
uporabimo kot »fračo«. En konec primemo s palcem in kazal-
cem, drugi prosti konec pa zakvačimo v »kavelj« našega mo-
dela, ki ga držimo z drugo roko za konec trupa. Model povle-
čemo k sebi. S tem gumijasto vrvico napenjamo in ko je dovolj



Sl. 15. — Vzlet brezrepnega modela.

talo. S tem, da bolj ali manj zavijamo oba dela višinskega
krmila, mogoče enega bolj kot drugega, ali pa nekoliko zavi-
jemo smerni krili (vendar vedno obe na isto stran!), lahko do-
sežemo, da bo izvajal naš mali model čudovite akrobacije.

napeta — model ne
sme biti nagnjen ne
na desno ne na levo
— tedaj model izpusti-
mo. Elastika se bo skr-
čila, pri tem bo pa dala
modelu hitrost, da bo
pričel leteti. V mirnem
vremenu na prostem
nategnemo vrvico lahko
do kraja, in model se
bo v naše veselje pri-
čel v zraku premetavati
kot kakšno pravo le-

Brezmotorni model

SAJE 41a Rogač.

Uvod.

Ker s papirnatimi modeli ne moremo doseči na prostem
kakšnega večjega uspeha ali poleta, si hočemo izdelati model,
ki ob ugodnem vetru tudi jadra, pa bodi ob pobočnem ali ter-
mičnem vzgorniku.

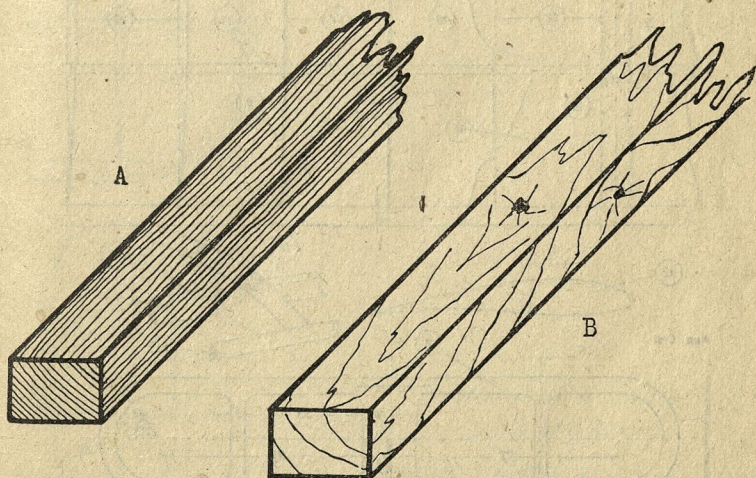
Izdelali si bomo po priloženem načrtu brezmotorni model
»SAJE 41a Rogač«. Kot pri vsaki stvari, tako je tudi pri gradnji
tega modela potrebna natančnost, ako hočemo, da bo naše delo
uspešno. Če pogledamo osnovne tri projekcije modela na na-
črtu oziroma načrt krila, tedaj vidimo, da je lomljeno. Marsi-
kdo si bo mislil, da je to popolnoma nepotrebno. To mnenje
je napačno. Že pri prvih dveh modelih ste lahko opazili, da

sta konca krila upognjena navzgor, krilo ima torej obliko črke »V«. Ker pa je krilo našega modela dvakrat lomljeno, zato tudi imenujemo tako obliko krila »dvojno V« - obliko. — Krilo ima obliko črke »V« zato, ker je model tako bolj stabilen, kot če bi bilo krilo ravno.

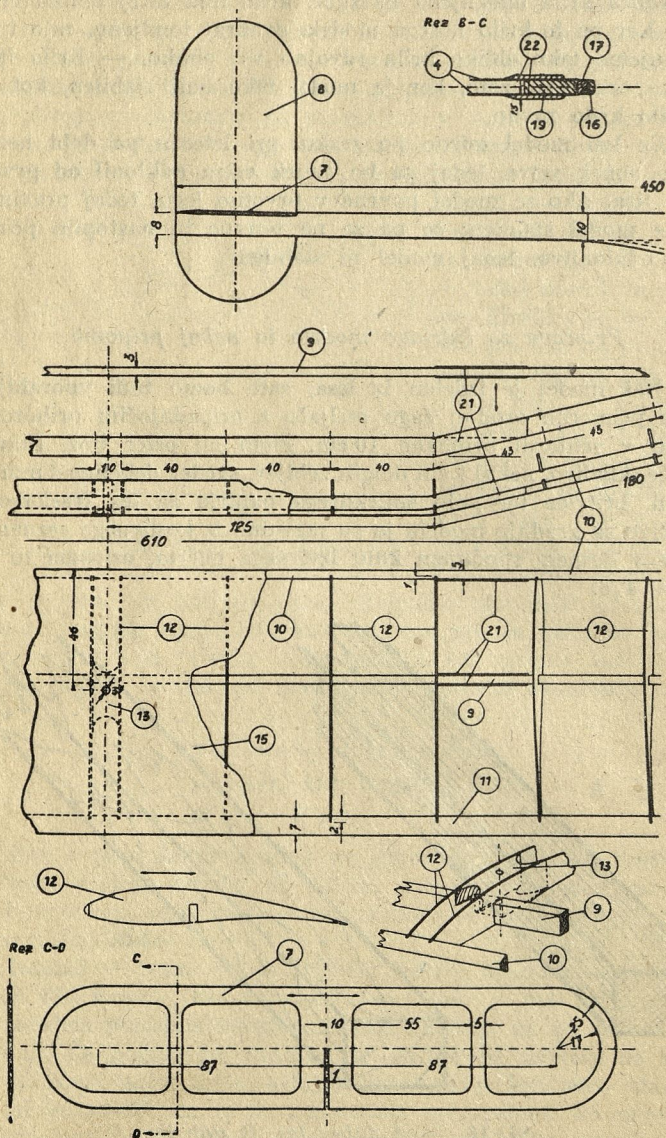
Če leti model mirno po zraku, pri letenju pa dobi nenedoma sunek vetra, tedaj ga bo sunek vetra odklonil od prvotnega tira. Ako se model povrne v prvotno lego, tedaj pravimo, da je model stabilen; če pa se ne povrne in nastopijo posledice odklonitve, tedaj model ni stabilen.

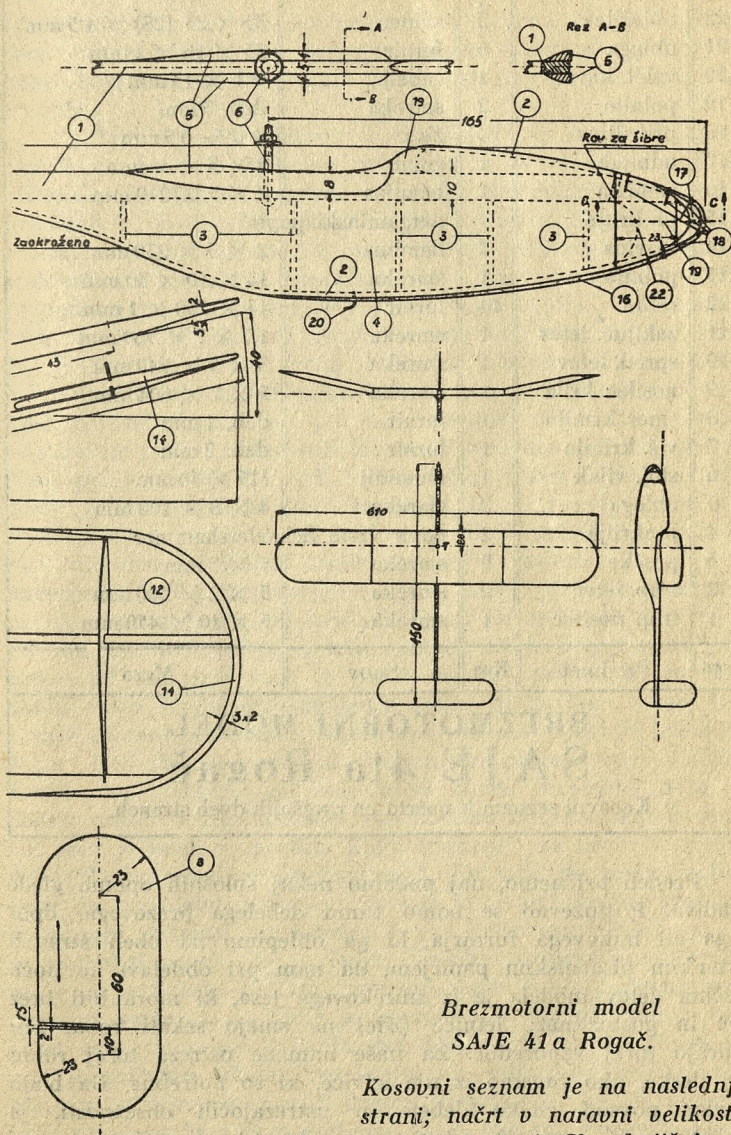
Priprava za izdelavo modela in nekaj pripomb.

Naš model je izdelan iz lesa, zato bomo tudi uporabljali temu primerno orodje: žago rezljačo s pripadajočim priborom: rašpo v velikosti približno 10 cm, dleto ali oster nož, škarje, klešče, kladivo, nekaj 2 cm dolgih žebeljev, sveder debeline 1 mm in 3 mm, britvico ter polo smirkovega papirja za les (raskavca). Gradivo za gradnjo modela je pa razvidno iz kosovnega seznama, ki je v desnem spodnjem kotu izvirnega načrta, oziroma tu na strani 478.



Sl. 16. — A dober les, B slab les.





Brezmotorni model
SAJE 41a Rogač.

Kosovni seznam je na naslednji strani; načrt v naravni velikosti se dobi v upravi »Slov. knjižnice«.

22	obtežitev	2	svinec	$33 \times 23 (28) \times 1.5 \text{ mm}$
21	obloga	6	furnir	$35 \times 16 \times 1 \text{ mm}$
20	vzlet. kavelj	1	žebelj	$\Phi 1 \times 15 \text{ mm}$
19	polnilo	2	smreka	deb. 5 mm
18	pritrditev	4	žica	$\Phi 0.3-0.5 \text{ mm}$
17	odbijač	1	gumi	$5 \times 5 \times 40 \text{ mm}$
16	smučka	1	bambus	$2 \times 5 \times 210 \text{ mm}$
15	prekritje		pergaminski papir	
14	krivina	2	bambus	$2 \times 3 \times 230 \text{ mm}$
13	polnilo	1	smreka	$14 \times 10 \times 30 \text{ mm}$
12	rebra	14	furnir	$14 \times 100 \times 1 \text{ mm}$
11	zaključ. letev	1	smreka	$1.5 \times 7 \times 560 \text{ mm}$
10	spred. letev	1	smreka	$3 \times 5 \times 540 \text{ mm}$
9	nosilec krila	1	smreka	$3 \times 7 \times 604 \text{ mm}$
8	smer. krmilo	1	furnir	deb. 1 mm
7	viš. krmilo	1	furnir	deb. 2 mm
6	stoj. vijak	1	aluminij	$M3 \times 30 \text{ mm}$
5	obloga	2	smreka	$4 \times 8 \times 100 \text{ mm}$
4	prekritje	2	papir vrste Schoelershammer	
3	prečke	5	smreka	$5 \times 3 \text{ mm}$
2	trup. letve	2	smreka	$5 \times 2 \times 300 \text{ mm}$
1	trup nosilec	1	smreka	$5 \times 10 \times 450 \text{ mm}$

Kom.	Predmet	Kos	Snov	Mera
BREZMOTORNI MODEL SAJE 41a Rogač Kosovni seznam k načrtu na prejšnjih dveh straneh.				

Preden pričnemo, naj podamo nekaj splošnih opomb glede gradiva. Posluževali se bomo 1 mm debelega brezovega, lipovega ali bukovega furnirja, ki ga oblepimo na obeh straneh s tankim pisarniškim papirjem, da nam pri obdelavi ne poči. Večina delov modela je iz smrekovega lesa, ki mora biti brez grč in gostožilnat; letnice (žile) ne smejo sekati roba, biti morajo torej vzporedne. Za naše namene ustreza torej robni del deske, ako žagamo iz nje letvice, ki so potrebne. Da bodo letvice povsod enako debele in ustrezajočih obsežnosti, je najbolje, da nam jih odreže z majhno krožno žago mizar.

Bambusove letvice, ki jih rabimo za krivine, si pripravimo sami in sicer tako, da razcepimo staro smučarsko palico ali konce bambusa, ki jih dobimo za majhen denar v vsaki športni trgovini.

Za lepljenje uporabljamo mrzlo lepilo, ki ga prodajajo v različnih množinah; posebno primerna za to so lepila znamke »Herkules«, »Mamut«, »Intra« in dr. Za naš model potrebujemo približno 5 do 10 dkg takega lepila v prahu. Kupljeno lepilo zmešamo v porcelanasti ali v emajlirani (neokrušeni!) posodi v določenem razmerju z mlačno vodo; razmerje vode in lepila je podano na škatlji, odvisno je od vrste lepila. V prostoru, kjer lepimo ali delamo lepilo, mora biti temperatura okoli 17° C. Ko smo zmešali vodo in lepilo, mešamo to zmes toliko časa, dokler ne nastane nekaka kaša, nato pa pustimo nastalo kašo pri miru približno pol ure oziroma toliko časa, dokler se sama ne prične razlezovati, ne da bi sami dodajali kaj toplote. Nato prilijemo mlačne vode in mešamo, dokler lepilo ni tako gosto, kot je cvetlični med. Jasno je, da se pravilno zmešano lepilo razleze in da mora biti zmes brez vsakih kroglic, ki niso nič drugega kakor lepilo, ki se ni razlezlo. Že po tem navedenem opisu pripravljanja lepila lahko presodimo, kakšne napake smo zagrešili pri izdelavi lepila. Če se lepilo ne razleze po določeni dobi, so za to trije razlogi: ali je temperatura prenizka, ali razmerje vode in prahu ni bilo pravo, ali pa smo dobili staro lepilo. Pripravljanje lepila ni majhna stvar, šele z vajo se zanj izvežbamo. Narejeno lepilo je uporabno približno 8 ur. Ker pa pri navedeni temperaturi precej vode iz lepila v tem času izhlapi, moramo proti koncu omenjene dobe že dodati nekoliko mlačne vode, ako hočemo obdržati isto gostoto, kot smo jo imeli v začetku. Kako spoznamo že na prvi pogled, ali je lepilo pravilno pripravljeno? Ko smo ga mešali toliko časa, da smo dobili omenjeno gostoto in so izginile vse kroglice, se morajo pokazati na površini lepila belkastorumene pene, ki so najboljši porok, da je lepilo pravilno pripravljeno. Dokler se te pene kažejo po vsej površini, ako lepilo ponovno premešamo, vemo, da je lepilo še uporabno; s tem pa nam je tudi dana doba uporabnosti lepila. Na drug način se o trdnosti lepila prepričamo takole: dve letvici ali deščici od zaboja zalepimo in stisnemo z eno ali dvema stiskalkama, kot se uporabljajo pri žaganju z žago rezljačo, in ju pustimo mirovati 12 ur. Nato stiskalki odvijemo in zalepljena dela razlomimo, da do-

bimo prvotna kosa. Če se pri tem odtrgajo deli enega kosa, tedaj je lepilo dobro; če pa se odlomita dela vsak zase po lepilni ploskvi, tedaj je lepilo pokvarjeno; seveda je pogoj, da ploskvi, ki ju namažemo z lepilom, nista preveč hrapavi in da namažemo vsak del posebej in počakamo nekaj minut, da se lepilo vleže v les in šele nato oba dela stisnemo.

Ako smo naredili lepilo zvečer in dobimo naslednji dan v posodi rjavkasto tekočino z belo usedlino, tedaj to pomeni, da lepila nismo pravilno naredili (zmešali) ali pa da se je lepilo (prah) pokvarilo in smo pokvarjenega že dobili.

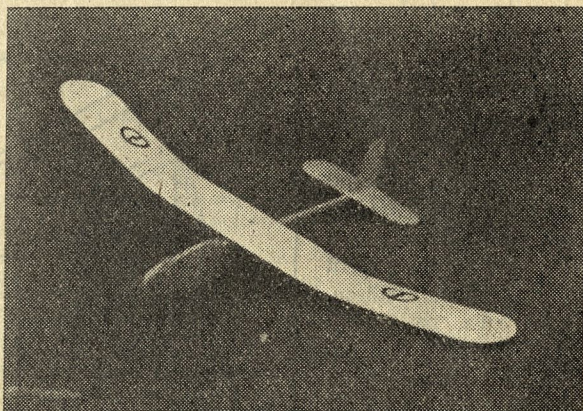
Za prevleko modela lahko izberemo pergaminski (ne pergamentni!) papir, katerega lakiramo s špiritnim ali pa z aerogenskim (celonskim) lakom; če pa prevlečemo model z opalnim ali svilenim batistom ali z japonskim papirjem, potem lakiramo le z aerogenskim lakom. Ako se odločimo za japonski papir, tedaj bo za naš model najugodnejša srednja vrsta; na trg prihaja namreč v treh vrstah: tanek je, srednje debel in debel. Če smo se pa odločili za opalni ali svileni batist, tedaj moramo pri nakupu paziti, da ni škrobljen, sicer ga lak ne bo napel. Ker pa marsikdo ne zmore denarja za lak, more papirnato prevleko »lakirati«¹ tudi z vodo; v ta namen nalahko omoči površino z mokro cunjico. Pri tem delu se bo papir nagubančil, ko bo pa voda izhlapela, bo papir lepo napet.

Večina delov modela se izdeluje v šablonah. Šablona je priprava, s katero moremo sestaviti ali izdelati kak del modela. Jasno je, da se šablone različnih delov modela med seboj precej razlikujejo.

Tehnični podatki in zgradba.

Razpetina krila	620 mm
Dolžina modela	450 mm
Površina krila	5,8 dm ²
Stranično razmerje . . .	$\frac{1}{6}$
Profil krila	Eifel 400
Hitrost	28 km/h.
Pad	0,41 m/sek.
Dršno razmerje	1 : 18
Teža modela	120 g
Obtežitev	20,6 g/dm ²

Oglejmo si nekoliko dele modela!



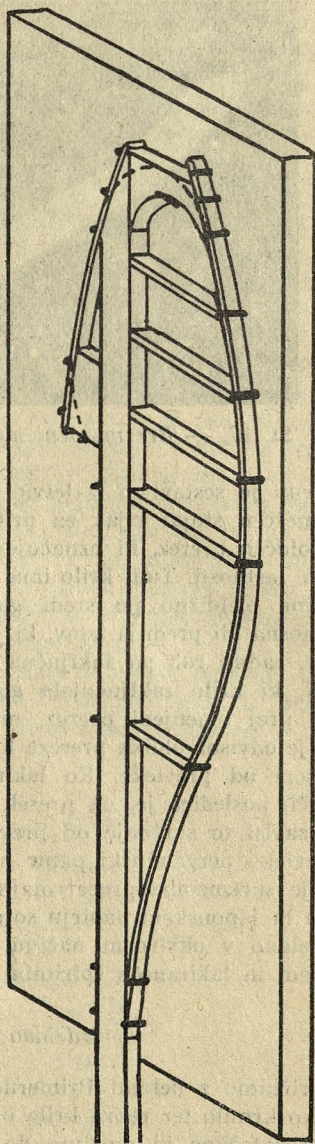
Sl. 17. — Brezmotorni model »SAJE 41a Rogač«.

Trup je sestavljen iz letvic in glavnega nosilca, v katerem je nameščen stojni vijak za pritrditev kril. Krilo ima po globini določen prerez, ki označuje (karakterizira) model glede na njegove lastnosti. Tudi krilo ima en glavni nosilec, ki teče vzdolž razpetine približno po sredi globine krila. Prednji rob krila tvori nosna ali prednja letev, ki jo lahko smatramo kot pomožni nosilec, zadnji rob pa zaključna letvica. Na obeh koncih pa sta krivini, ki krilo zaključujeta glede na razpetino. Da pa krilo obdrži prej omenjeni prerez, mu služijo njegova rebra. Jasno je, da je odvisna oblika prereza krila vzdolž razpetine poleg reber predvsem od prevleke. Ko lakiramo prevleko krila, se napne in skrči, posledica je, da presek glede na globino ni isti. Predvsem zavisi to skrčenje od prevleke in laka. Ako uporabljamo za prevleko pergaminski papir in špiritni ali pa aerogenski lak, tedaj je sprememba precej majhna, medtem ko je pri opalnem batistu in japonskem papirju sorazmerno velika. Višinsko krmilo je izdelano v okvirnem načinu. Prevlečeno je s pergaminskim papirjem in lakirano s špiritnim ali aerogenkim lakom.

Izdelava modela.

Pričnimo z delom! Primerno ploščo furnirja za smerno in višinsko krmilo ter rebra krila oblepimo s pisarniškim papirjem, močno obtežimo in pustimo do drugega dne pri miru. Za vi-

šinsko krmilo potrebujemo furnir v debelini 2 mm in velikosti 50×240 mm, za smerno krmilo in rebra pa furnir v debelini 1 mm in velikosti 150×120 mm. Ko režemo omenjene količine, moramo paziti, da bodo žile furnirja tekle vzporedno največji meri (dolžini), kot je na načrtu označeno s puščico. Medtem, ko se lepilo suši, pa napravimo šablono za trup. Na desko starega zaboja narišemo trup v naravni velikosti (zunanjo obliko in zgradbo). Ko je to storjeno, zabijemo žeblice ob prečkah in na mestih, ki so razvidna s slike 18. Višina žeblicev, ki gledajo iz deščice, naj bo 6 mm; da pa bodo žeblice služili svojemu namenu, jim moramo odsekati glavice. S tem, da smo narisali zgradbo trupa v naravni velikosti na deščico in omejili zunanjo (in deloma tudi notranjo) obliko z žbicami, smo že dobili šablono trupa. V to šablono vstavljamo letvice in polnila tako, da dobimo ogrodje trupa. Pri stiku dveh letvic ali letvice in polnila moramo paziti na to, da se bosta vstavljena letvica ali polnilo tesno prilegala (ne preveč, ne premalo!), da ne bo špranje ne na zgornji, ne na spodnji strani, zakaj le tako nam je zagotovljeno, da bo lepilo vezalo oba dela.



Sl. 18. — Šablona trupa.

Iz letvice napravimo prečko tako, da jo na enem koncu zraščamo, kot zahteva njen položaj, zraščani konec pa pritismo na njegovo stično mesto, tako: prečko (3) ob letvico trupa (2) in ko smo pritisnili letvico ob šablono (žebelj), zarišemo dolžino prečke ob nosilcu trupa (1); nato jo odrežemo in zraščamo, da se bo tesno prilegala v šablono in skrbela za obliko trupa. Polnila pa zarišemo na deščico v debelini 5 mm. Izrežemo jih nekoliko večje, nakar jih toliko časa raščamo, da se točno prilegajo. Raščamo jih vedno proti žilam, da jih ne zaokrožimo ali kako drugače ne pokvarimo, hkrati jih pa tudi nakosmatimo. Žile polnila tečejo vedno vzporedno simetrično ostrega kota, ki ga polnijo; pri topih kotih pa tečejo pravokotno na smer simetrale; v našem primeru teko približno v tisti smeri, kot jo ima trupni nosilec (1), nikakor pa ne pravokotno nanj! Trupni nosilec pooblamo po širini za 2 mm, tako da bo njegov presek zadaj 5×8 mm, medtem ko ima ob priključku spodnje letvice (2) presek 5×10 mm. Ker sprednjega dela trupa ni mogoče narediti iz ene letvice, se poslužujemo polnil, in izdelamo sprednji konec tako, da je večji in daljši, zato da mu potem lahko damo pravilno obliko (slika 18). Ko smo trup sestavili v šablono, zložimo vse letvice v vrstnem redu pod njihovo pravo mesto izven šablone. Preko šablone in čez žeblje pa nataknemo prozoren papir (ovojni papir starega zvezka), da se vstavljeni trup ne bo sprijel s šablono, ko ga bomo zlepili. Vse prečke polnila in nosilec trupa namažemo izven šablone z lepilom na mestih, kjer se drug drugega dotikajo. Nato pa počakamo nekaj časa, da se lepilo vleze v les, in pričnemo zopet vstavljati. Najprej vstavimo trupni nosilec (1), nato obodni letvici (2), nakar vstavimo prečke (3) in končno polnila (19), ki jih vložimo tako, da jih pritismo v smeri proti vrhu kota, katerega polnijo, ne pa od zgoraj navzdol, kajti v tem primeru bi lepilo ostalo na zgornjem robu letvic, ki oklepata tisti kot. Polnilo krepko pritismo v kot, tako da se lepilo skoraj popolnoma iztisne, oziroma tako, da ni videti nobene še tako majhne špranje. Zato je potrebno, da pustimo, da se lepilo prej dobro vleze v les. Da pa zaradi prožnosti letvic polnilo ne zdrsne nazaj, zabijemo ob prosti strani polnila žebelj v šablono. Ob stiku prečk pa kanemo kapljico lepila, da nastane polnilo iz lepila, ki nadomešča polnilo iz lesa. Končno še pregledamo, ali je vsa zgradba v isti višini, to se pravi, ali se ni kaka prečka vzdignila, in so torej vse

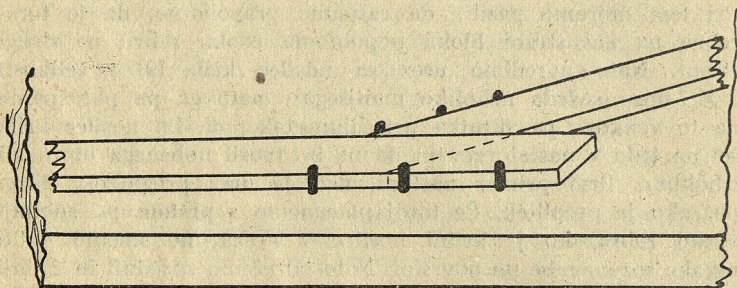
letvice, polnila in prečke pritisnjene na šablono. Nato pa pustimo vse skupaj približno 12 ur, nakar pričnemo, ako se je lepilo res posušilo, z nožem ali dletom previdno vzdigovati trup iz šablone. Še bolje je — ako šablone ne bomo več rabili — da žeblice populimo. Ker lepilo ni prodrlo skozi papir, ki smo ga položili na šablono, trup lahko brez težave vzdignemo od deščice. Ako pa se je ogrodje trupa prijelo, tedaj ga moramo z dletom ali nožem previdno odtrgati s tistega mesta. Ko smo vzeli ogrodje trupa iz šablone, stična mesta previdno zraščpamo, da odstranimo lepilo, ki se je nabralo na vrhu, in jih tako izenačimo z ostalo površino. Na gladko ploskev (mizo, desko) položimo kos raskavca (smirkovega papirja za les), nakar položimo nanj eno stran ogrodja in drgnemo po raskavcu, dokler površina ni popolnoma izenačena. Isti postopek ponovimo na drugi strani. Tako smo dobili dve zglačeni strani trupovega ogrodja. Nato zvrtnemo luknjo 3 mm točno pravokotno v sredino trupnega nosilca (1), na mestu, ki je označeno v načrtu, kamor zavijemo vijak (6), ki mora iti zelo na tesno. Z njim pritrdimo pozneje krila. Na Schölershammer-papir položimo ogrodje trupa, ob robu ogrodja potegnemo s svinčnikom, nakar dva, nekoliko večja taka kosa papirja odrežemo. Ogrodje namažemo z lepilom; najprej namažemo eno stran, pritisnemo nanjo odrezani kos papirja, nakar ponovimo isto na drugi strani. Tu z lepilom ne smemo biti preveč radodarni, zakaj pri stiskanju bi se lepilo utegnilo iztisniti v prekate (notranjost) trupovega ogrodja in se v njem posušilo, hkrati pa bi potegnili za seboj tudi papir, kar seveda ni lepo. Zato namažemo vse prečke in trupni nosilec, kolikor ga je v notranjščini prekrita, le po sredi z lepilom, medtem ko namažemo letvice (2) in trupni nosilec (1) izven ogrodja le bolj proti zunanjemu robu. Tako preprečimo, da bi se lepilo iztisnilo v notranjščino, pogledalo bo kvečjemu navzven. Ko smo trup oblepili, ga dobro stisnemo in pustimo, da se lepilo strdi. Nato pa ovijemo okoli kakšne širše letvice kos naskavca in podobno kot z rašpo odstranimo lepilo in papir, ki gleda čez rob, seveda vsako stran posebej. Nato pa damo sprednjemu delu trupa pravo obliko.

Iz furnirja, ki smo ga oblepili s papirjem, izrežemo višinsko krmilo, kot je označeno na načrtu, medtem ko smerno krmilo pustimo célo. Nato pa naredimo za višinsko krmilo zarezo, ki ni pravokotna, temveč nekoliko nagnjena, in sicer za 1.5 mm na dolžini 46 mm (glej načrt!). Na ostali oblepljeni

kos 1 mm debelega furnirja pa narišemo rebro krila, ki je podano v naravni velikosti, nakar ga nekoliko večjega izrežemo. Izrezano rebro nato še 13 krat obrišemo in rebra izstrižemo. Ko smo vsa rebra izstrigli, jih zložimo drug na drugega in zabijemo v sredo rebra 2 cm in 6 cm od pričetka tanek žebelj in ga na drugi strani odščipnemo. Da pa rebra ne bi počila, je bolje, da zvrtnemo prej dve luknjici v debelini žebeljev. Nato pa, ako imamo primež, privijemo ta blok reber v primež in toliko časa rašpamo, dokler ne dobi ves blok točne oblike rebra. Pri tem moramo paziti, da rašpamo pravokotno, da je torej rebro na eni strani bloka popolnoma enako rebbru na drugi strani. Nato naredimo urez za nosilec krila (9) v velikosti 3×7 mm (seveda nekoliko manjšega), nato ga pa porašpamo na to velikost, ga skratka priredimo tako, da bo nosilec krila šel na trdo v nastalo zev in da ne bo tvoril nobenega utora ali izbokline. Prvi primer nastopi, ako je urez preglobok, drugi pa, ako je preplitak. Če torej potegnemo s prstom po spodnji strani rebra, ko je krilni nosilec v urezu, ne smemo čutiti nikake spremembe po površini. Nato odrežemo sprednji in zadnji del tega bloka (mišljeno po dolžini), tako da dobimo obliko rebra (9) v izvlečeni črti. Ako smo delali točno, tedaj je višina rebra na sprednjem delu 4,5 mm, zadaj pa 1 mm. Ko smo ta blok reber točno tako obdelali, tedaj previdno snamemo vsako rebro zase z žebeljev.

Kot smo že omenili, je krilo sestavljeno iz dveh nosilcev in zaključne letve. Ker je krilo lomljeno, zato moramo omenjene dele zakriviti nad svečo ali nad špiritnim gorilnikom. Po načrtu si zarišemo mesto, na katerem je treba zakriviti, nato pa primemo v bližini tistega mesta letvico s palcem in kazalcem obeh rok ter jo skušamo upogniti nad plamenom. Nikakor ne smemo iti preblizu plamena; kriviti moramo 5 do 10 cm od vrha plamena, sicer se letvica užge; razdalja zavisi od jakosti plamena in od debeline letvice. Ko se je letvica tako močno zakrivila, kot smo jo prisilili, da ostane torej brez naše moči v nekem kotu, jo pritisnemo nad plamenom zopet v manjši kot in to toliko časa ponavljamo, dokler letvica ne zadobi potrebne oblike. Po končanem krivljenju ne sme biti letvica na ukrivljenem mestu niti malo osmojena. Da pa bo letvica obdržala svojo obliko, jo kalimo podobno kot jeklo. Takoj, ko je krivljenje končano, jo vtaknemo za trenutek v hladno vodo. — Krivljenje letvic je za začetnika precej težak posel, zato je

dobro, da ukrivi prej nekaj poizkusnih kosov, da ne bo polomil letvic, ki so pripravljene za krilo. Za krivljenje mora biti zelo dober les, poleg tega pa mora imeti modelar precej potrpežljivosti. Če smo prehitro krivili (premalo vročine!), tedaj letvica navadno poči. Toplota, ki je potrebna za krivljenje letvic, je precej visoka; letvice na ukrivljenem mestu ne moremo držati v roki, takoj ko smo jo odmaknili iznad plamena.



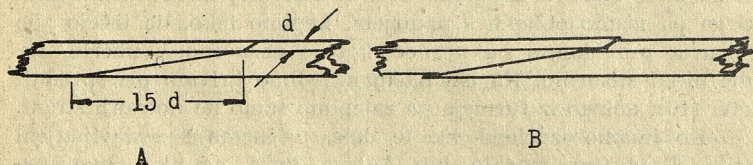
Sl. 19. — Šablona upognine sprednje letve in krilnega nosilca.

Ko smo ukrivili letvice, ukrivimo še krivini krila in smučko. Kot smo že omenili, prekoljemo bambusovo palico v dolžini, ki jo potrebujemo (v našem primeru znaša potrebna dolžina približno 250 mm), na polovico, nato polovico zopet na polovico itd., toliko časa, dokler ne dobimo zaželene debeline. Vedno pa delamo letvice nekoliko debelejše in jih potem, ko so ukrivljene, šele dokončno obdelamo. Ko smo dobili za smučko s cepljenjem 5 mm široko letvico, odkoljemo sredinsko plast, tako da imamo letvico 5 mm široko in 3 mm debelo. Nato jo pa krivimo, kakor smo krivili letvice za krilo. Ukrivljeno smučko nato odcepimo na debelino 2 mm. Pri krivljenju bambusa moramo paziti, da ostane zunanja (glazirana) plast nedotaknjena, sicer se ne da »okaliti« in krivina polagoma zgine. To pa ne velja za kolena (grče), ki jih izravnamo popolnoma, tako da dobimo skozi enakomerno letvico. Za krivine krila pa odrežemo letvico 6×4 mm in ukrivimo nekoliko bolj, kot pa je v načrtu naznačeno. Zakaj? Ko smo letvico ukrivili, ji odstranimo zopet notranjo plast, da dobi presek 6×3 mm, nato jo prekoljemo na polovico

(2 krat po 3×3 mm) in jo obdelamo končno na 2×3 mm. Pri tem se je pa krivina nekoliko raztegnila. Če smo spretni, lahko »ujamemo« pravo krivino brez dodatnega krivljenja, ker smo prej močnejše krivili, nato pa razpolovili. Ker pa v začetku še nismo izvežbani v krivljenju letvic, zato si pomagamo na naslednji način: Na desko, ki je dolga okoli 600 mm, si narišimo nosilec krila (9) v naravni velikosti, kot je podan v načrtu. Nato pa odrežemo srednji del nosilca, oba konca pa odrežemo poševno in ju zrašpamo, da tvorita točno obliko nosilca, ako ju pritismo na srednji del. Nato zabijemo žeblice (podobno kot pri šabloni trupa; glej sliko št. 19!), podložimo papir in zlepimo. Ko se je lepilo posušilo, očistimo stični mesti in na obeh straneh oblepimo nosilec s furnirjem debeline 1 mm, ki ga pa nismo oblepili s papirjem. Lepimo tako, da tečejo žile furnirja pravokotno na nosilec, kot je označeno v načrtu, ter obe mesti stisnemo. Na isti način naredimo krivino pri sprednji letvi (10), oblogo iz furnirja pa zalepimo samo na notranji strani.

Ko imamo izdelane vse te dele, pričnemo s sestavljanjem krila. Predvsem morajo biti letvice krila enako močno vzdignjene, sicer model ne bo letel naravnost. Od sredine vsake letvice nanesimo in označimo mesta, kamor pridejo rebra. Nato zažagamo v sprednjo letev pravokotne zareze, ki so tako debele, kot so debela rebra, in se morajo tesno prilegati v napravljene zareze. Istega postopka se poslužimo tudi pri zaključni letvi. Globina urezov je razvidna iz načrta. Ko smo to delo končali, nanizamo na krilni nosilec (9) pravokotno na vse strani posamezna rebra in jih privežemo s sukancem nanj, ako smo naredili prevelike ureze za nosilec (9). Na vsako stran pa kanemo kapljico lepila, da se stvari nekaj prehoda. Nato namažemo ureze sprednje letve z lepilom in jo staknemo z rebri, nakar zopet kanemo kapljico lepila na vsako stran; isto ponovimo še pri zaključni letvi. Krilo prevežemo (od sprednje do zaključne letve) na nekaterih mestih s sukancem, da se letvica ne bi odločila od reber, ter pogledamo, ali je krilo enako široko in ali stoje rebra pravokotno v vseh smereh. Hkrati pa zalepimo še polnilo (13) med srednji dve rebri in ga stisnemo s ščipalkami. Krilo nato pustimo, da se lepilo dobro posuši. Ko se je lepilo dobro osušilo, zalepimo krivine. Sprednjo oziroma zaključno letev spojimo s krivino tako, da se poslužimo poševnega sklepa, ki obstoji v tem, da prvi kakor tudi drugi del dveh kosov, ki jih hočemo podaljšati, poševno obdelamo in zalepimo. Jasno je, da

morata biti stični ploskvi točno tako obdelani, kakor da bi razpolovili pravokotnik z diagonalo. Paziti pa moramo tudi, da se nam poševni sklep ne zmakne. Da dosežemo prvotno trdnost letve, mora biti poševni sklep primerno dolg. Za mero naj velja pravilo: Dolžina poševnega sklepa je enaka 15 kratni debelini letvice. Poševni sklep namestimo vedno tako, da dva (na dveh letvicah) nista med seboj vzporedna, temveč primerno odmaknjena in da ležita v ravnini, v kateri sila deluje, ne pa pravokotno nanjo. Primer: poševni sklep na krilu mora biti vedno v navpični ravnini, isti primer je tudi pri trupnem nosilcu. Da prilepimo krivine na končno in sprednjo letev, najprvo odrežemo, nato pa zra-

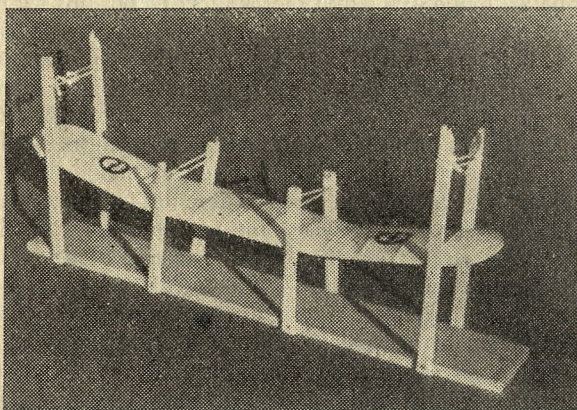


Sl. 20. — Poševni sklep: A pravilen, B izmaknjen.

špamo ustrezajoča dela za poševni sklep, tako da se brez špranje in spremembe zunanje oblike lepo prilegata. Ko smo obe krivini priredili, namažemo stični ploskvi z lepilom in nato zlepimo. Poševni sklep stisnemo s ščipalkami (približno tri za vsakega) ali — še bolje — ga močno ovijemo s sukancem ali tanko vrstico. Ako se je krilo pri sušenju premaknilo v eno ali drugo smer, lahko to napako popravimo s krivinami, ko jih prilepimo. Ob stiku nosilca (9) s krivino (14) pa kanemo kapljico lepila. Ko sta se krivini prilepili in se je lepilo dobro posušilo, odstranimo sukanec, s katerim smo privezali rebra na nosilec in privezali poševne sklepe. Nato pričnemo z dokončnim izdelovanjem krila. Sprednjo letev (10) zaokrožimo z rašpo na okroglo, zadnjo (11) pa priostrimo tako, kot je označeno na načrtu. Tudi poševne sklepe obdelamo, kakor bi bili sprednja oziroma končna letev podaljšani, obdelamo pa tudi krivini in zraščamo nosilec poševno ob stiku s krivino; paziti moramo le, da ne odrgnemo glazure. Nato pa zraščamo še polnilo (13) v sredini krila, ako ni enako z rebri, nakar z raskavcem pogladimo, kar smo prej obdelovali z rašpo. Pri obdelovanju z rašpo mo-

ramo paziti, da obdelujemo enakomerno. Skozi polnilo (13) pa zvrtamo izvrtino, skozi katero vijak, ki gleda iz trupa, ne sme iti na trdo. Ko smo krilo izdelali v ogrodju, nalepimo na zadnji del trupa (1) najprej višinsko (7), nato pa še smerno (8) krmilo. Ker je višinsko krmilo (7) nagnjeno glede na podolžno os trupa (1), moramo tudi trup temu primerno zraščpati. Na ta konec trupa zažagamo špranjo debeline 1 mm v dolžini 46 mm, nakar prilepimo s pomočjo stiskalk, kakršne rabimo pri žaganju z rezljačo, ali pa s ščipalkami višinsko krmilo (7); ko se je lepilo posušilo pa zalepimo še smerno krmilo (8). Za stiskanje rabimo ščipalke ali pa zabijemo dva tenka žeblja skozi trupni nosilec (1) pod višinskim krmilom (7), vendar tako, da podložimo na drugi strani deščico, na katero pritisneta žeblja obe polovici trupnega nosilca. Jasno je, da mora biti smerno krmilo (8) navpično (oziroma, ako pogledamo trup od spredaj, v isti smeri kakor prednji del trupa), višinsko (7) pa pravokotno na smerno krmilo. Tudi žeblje odstranimo, ko se je lepilo posušilo. Končno namestimo še obe oblogi (5) trupa, ki smo ju prej dokončno izdelali. Prilepimo ju tako, da stojita nekoliko više, kot je potrebno. Naredimo ju torej na zgornji strani nekoliko večje. Ko se je lepilo posušilo, zraščpamo zgornji del oblog (5), da dobe obliko spodnje strani rebra (12), vendar glejmo, da se dotika spodnja stran v dveh točkah (na koncu in v sredi globine krila) trupnega nosilca (1). Na trup prilepimo še smučko (16); za pritrjevanje lahko uporabljamo tenke žeblje, dokler se lepilo ne strdi, vendar moramo prej izvrtati izvrtine, sicer nam smučka počí. Žeblje zabijemo na mestih, kjer so prečke. Ko se je lepilo posušilo, izravnamo smučko s površino trupa, nakar zadnji rob trupa priostrimo. Da bi se pa model preveč ne poškodoval, ako bi se kam zaletel, ima odbijač (17) iz štirioglatega gumija, takega kot se uporablja za »frače«. Odrežemo ga v obliki trapeca ali trikotnika (glej načrt); trup pa odžagamo spredaj tako, da se bo gumi tesno prilegal v odprtini, ki jo omejujeta na eni strani trup, na drugi pa smučka. Končno še izvrtamo izvrtine in privežemo smučko s tanko žico (18) na sprednji del trupa, kot je označeno na načrtu. S tem smo dokončali delo na ogrodju našega modela. Sedaj prevlečemo model ali s papirjem ali s tkanino. Pri prvem in drugem primeru prevlečemo najprvo spodnjo stran, nato šele zgornjo. Pri papirni prevleki je spodnja stran zase, medtem ko sta pri prevleki iz tkanine spodnja in zgornja stran lahko iz enega kosa, kajti tkanina je raztegljiva,

medtem ko papir ni. Z dokaj gostim lepilom namažemo precej na tenko spodnjo stran krila [rebra (12), nosilec (9), sprednjo (10) in zaključno letev (11), krivine (14) ter polnilo (13)], nato položimo krilo narobe na mizo (spodnja stran na vrhu), primemo prevleko z obema rokama na koncih, jo napnemo v obeh smereh in jo pritisnemo na spodnjo stran krila, ki je sedaj na vrhu. Paziti moramo, da se prevleka ne zmakne, zakaj tam, kjer se je je lepilo dotaknilo, ostane madež, ki pri lakiranju močno izstopi in površino pokvari. S prsti pritisnemo nato prevleko na vse letvice



Sl. 21. — Šablona za lakiranje krila.

in nekoliko počakamo, nakar namažemo še zgornjo stran krila ter odrežemo prevleko na spodnji strani ob krivini in vzdolž zaključno letvice, kolikor je molí čez. Nato pa na isti način prevlečemo zgornjo stran krila. Če smo se odločili za prevleko iz tkanine, namažemo z lepilom na zgornji strani krila samo tisti dve rebri, ki sta na prelomu krila, in pa mesto v sredi, kjer je polnilo. Glavno je, da je prevleka vzdolž krila dobro napeta. Zato jo prilepimo na zgornji strani najprvo na krivino, nato šele na končno letev (11). Težje je delo pri prevleki s papirjem, ker moramo prevleko na zgornji strani krila pri krivini rezati in v »zraku« zalepiti, ako nočemo imeti gub, prav tako ob prelomu krila. Če prepenjamo z japonskim papirjem, morajo biti proge, ki so v papirju, vzporedne z razpetino krila oziroma višinskega

krmila. Ko se je prevleka dobro posušila, izgladimo robove z drobnim ali že obrabljenim raskavcem, vendar opravljamo ta posel zelo previdno, da prevleke ne oddrgnemo. Višinsko krmilo pa prevlečemo na vsak način s papirjem, sprednji in zadnji rob smo prej zaokrožili in priostrili, kot je označeno na načrtu. Ko se je prevleka posušila, krilo lakiramo. V ta namen naredimo šablono iz deske, ki je široka 100 mm, in iz prečk, kot jo kaže slika 21. Za naš model potrebujemo približno 100 gr aerogenskega laka in 50 gr razredčila. Drugo ime za aerogenski lak je celonski lak. Pri papirnati prevleki je skoraj vseeno, kakšna je gostota laka, medtem ko je pri tkaninski prevleki gostota zelo važna. Preden pričnemo lakirati, lak razredčimo z razredčilom in ga dobro premešamo. Prvič lakiramo model s precej redkim lakom, nato ga damo takoj v šablono in krilo izravnamo, tako da se prednji rob krila sklada z zadnjim, drugače povedano: krilo mora imeti isto (eno) dotikalno ravnino, ne sme torej biti zvito. Paziti moramo, da lakiramo v gorkem prostoru, a ne v bližini ognja! Prečke šablone naj pridejo ob rebra, da se končna letev ne upogne, preko njih pa krilo z motvozom ali z gumijasto vrvico na lahko stisnemo toliko, da obdrži obliko. Po treh urah vzamemo krilo iz šablone, ga zgladimo s smirkovim papirjem za les (raskavcem) — paziti moramo, da ne predrgnemo prevleke ob rebrih! — nakar ga ponovno lakiramo in ga spet damo v šablono. Gostota laka naj bo v sredi med gostoto prvega premaza in kupilnega laka. Po dveh urah krilo zopet zgladimo, ponovno premažemo s takim lakom, kakršnega smo kupili, in damo v šablono; paziti moramo, da krilo ni zvito, sicer bo naš trud zaman. Po dveh urah pa krilo zgladimo. Kadar imamo model doma, ga imamo vedno spravljenega v šablono; lak namreč prevleko napne in pri tem nastanejo sile, ki skušajo krilo zviti. Z barvastim aerogenkim lakom lakiramo šele drugič; prvi premaz je torej brezbarven. Tudi smerno in višinsko krmilo lakiramo na isti način in naredimo manjšo šablono tudi za višinsko krmilo. Tudi papirnatu prevleko trupa lakiramo, da se nam lepilo ne odmoči. Papirnatu prevleko lakiramo po navadi samo dvakrat.

Končno določimo še težišče. V ta namen model sestavimo (jasno, da brez šablone!), izvrtamo v sprednji del trupa rov, kot je označen v načrtu, in namestimo oblogi iz svinca (22), ki ju pritrdimo z žico (18). Če model še nima težišča na označenem mestu, tedaj spuščamo po rovu šibre (debeline 1.5 do 2 mm),

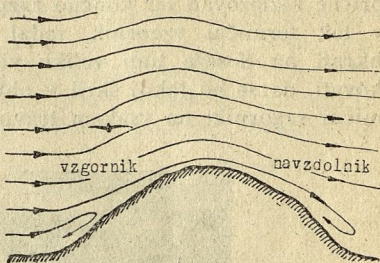
dokler težišče ni na pravem mestu. Rov nato zamašimo. Najbolje ugotovimo težišče zaenkrat tako, da primemo model s palcem in kazalcem pod označenim mestom. Model mora biti v ravnotežju. Seveda poberemo nekaj šiber iz prekata, ako je model pretežak na glavo.

Spuščanje modela.

Ako imamo na razpolago veliko dvorišče (še bolje je, da gremo na travnik), lahko takoj ugotovimo, ali ima model težišče na pravem mestu. Odtrgamo šop trave in jo vržemo v zrak; s tem spoznamo smer vetra. Nato pa vržemo model proti vetru. Lahno naj bo nagnjen navzdol in zagon naj bo srednje močan. Za prve poizkuse je pogoj mirno vreme. Če je model dobro izdelan in ima težišče na pravem mestu, se polagoma spušča proti zemlji, včasih tudi odskoči ter ponovno pristane. Iz višine 1 m preleti približno 18 m dolgo razdaljo. Če je premalo obtežen, se model dviguje, hitrost se manjša, nakar pade na tla (strmoglavi). Pri preobteženem modelu pa je tir leta strmo nagnjen proti zemlji. Pri vetrovnem vremenu se pravilno obtežen model močno vzdiguje, zato ga moramo bolj obtežiti. Temu namenu služi prostor za šibre, ki ga imamo zamašenega z lesenim čepom, da obtežitev po potrebi lahko menjamo. Ako krilo in smerno ali višinsko krmilo ni zvito, bo letel model lepo naravnost; če je desna polovica krila zvita navzdol, bo letel na levo, in obratno; na levo bo tudi zavil, ako je smerno krmilo obrnjeno na levo (glej sliko št. 11a in b!). Zapomnimo si pa še, da obrne veter model vedno v svojo smer, če le gre.

Naloga prvih vzletov ali spuščanja modela je uravnovešanje. Uravnovesimo model takrat, kadar pri letu ne menja svoje smeri, niti se ne dviguje ali spušča sunkovito, temveč se polagoma približuje zemlji. Seveda moramo uporabiti pri uravnovešanju modela vse znanje, ki smo si ga pridobili s spuščanjem in uravnovešanjem papirnatih modelov; preveč je namreč primerov, da bi se spuščali v vsakega posebej. Zadostovati morajo le splošna navodila, medtem ko podrobnosti sami ugotavljamo in pri spuščanju popravljamo. Le z vajo moremo doseči tisto stopnjo znanja, ki je za uravnovešanje modela potrebno. Ko smo torej model uravnovesili, se podamo z njim na kak hrib ali sicer primeren kraj. Ni vseeno, kakšen kraj smo si izbrali. Predvsem moramo paziti, da v bližini ni električne napeljave, da je kraj travnat, da torej ni nikake ovire, ki bi preprečila let modela. Tudi ne sme

biti teren preveč strmo nagnjen. Da se bo model vzdržal v zraku, mora biti smer vetra nasprot- na smeri, v kateri bomo model spuščali. Kraj pa mora biti pregleden, sicer nam bo model izginil. Če piha namreč veter proti (ob) pobočju navzgor, tedaj se veter odbija, dviguje; tak veter imenujemo vzgornik, na drugi strani pobočja se pa spušča ob pobočju navzdol, imenujemo ga zato navzdolnik.

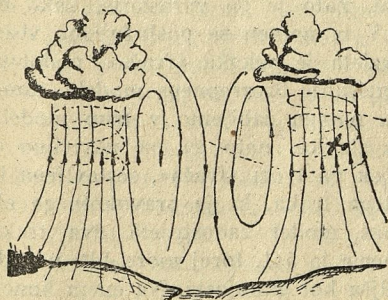


Sl. 22.

Nastanek pobočnega vzgornika.

Če spustimo torej model na tisti strani pobočja, kjer piha vzgornik, ga bo veter pričel vzdigovati, nositi. Pravimo: model jadra. Paziti moramo pri premočnem vzgorniku, da nam ne dvigne modela čez pobočje in ga odnese. Zato pa v takem primeru ne gremo na vrh pobočja, temveč le do polovice.

Vsakemu pa ni dano, da bi imel v bližini golo pobočje, v katerega piha veter, temveč si mora pomagati na drug način, ki je pa mogoč le ob toplih (poletnih) dnevih. Ker ogreva sonce



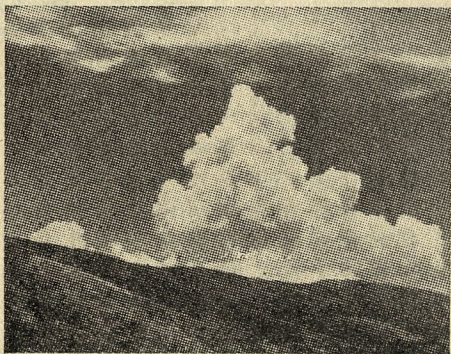
Sl. 23.

Nastanek termičnega vzgornika.

zemljo, se zaradi neenakomernega izžarevanja zrak ob zemlji na nekaterih mestih bolj segreje kot na drugih; posledica je, da se na tistih mestih, kjer je izžarevanje toplote jačje, zrak bolj segreje in postane lažji od zraka v okolici. Zato se prične dvigati segreti zrak, na njegovo mesto priteka hladnejši, ki se zopet segreje in dvigne. Tako nastane steber dviga- jočega se zraka, ki ga imenujemo gorki ali termični vzgornik. Ko pride tak ste-

ber v višino, kjer je okolica z zelo nizko temperaturo, se vodni hlapi, ki jih vsebuje termični vzgornik, zgostijo in nastane megla, ki jo vidimo kot bel kopasti oblak. Če tak oblak opazujemo, tedaj

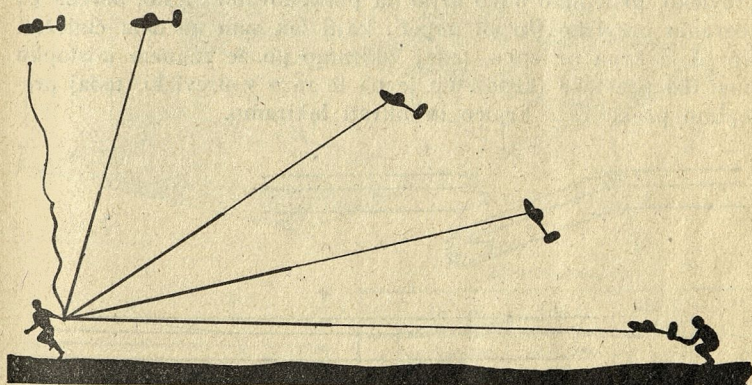
vidimo, kako v kratkem času zraste v bajne oblike, nakar se prične razlezovati ter končno razpade v meglice. Če prileti model v tak termični vzgornik, tedaj lahko preleti velike razdalje, hkrati pa doseže tudi veliko višino; seveda ne smemo pričakovati, da se bo takoj skrnil v oblak, ali pa da se pojavljajo termični vzgorniki na vsakem travniku, zakaj pravo vrednost dobi



Sl. 24. — *Kôpasti oblak.*

termični vzgornik šele v višini. Zato je pa vprašanje, kako bi spravili model v tako višino. V ta namen se poslužujemo visokega vzleta. Bistvo visokega vzleta je nekaka »frača«, podobna oni, ki smo jo uporabili za spuščanje brezrepnega modela, samo da je neprimerno večja. V ta namen zabijemo v trup modela (v smučko) žebelj (20) brez glavice, nato ga pa ukrivimo v obliki kavlja. Glavni pripomoček pa tvori »frača«, sestavljena iz čim tanjše vrvice in gumijastega traka, ki je pravokotnega ali kvadratastega preseka. Za naš model zadostujeta dva traka preseka 4×1 mm. Njuno razmerje je 5:1, torej mora biti navadna vrvica približno petkrat daljša kot gumijasta. Na enem koncu vrvice je obroček, ki ga zakvačimo v kavelj, drugo stran pa prime tovariš v roko. Če so tla ravna in brez trave, tedaj položimo model na tla, in sicer ga z roko držimo za rep. Nato damo tovarišu znak, naj teče, in ko je vrvica dovolj napeta, spustimo model iz roke. Pri tem pa moramo paziti, da model ni nagnjen ne na levo ne na desno. Ne smemo pa dopustiti, da bi bila gumijasta vrvica prenapeta ali premočna, sicer se bodo modelu v zraku

zlomila krila, ker bo hitrost prevelika. Ko bo model priletel nad tovariša ali že nekoliko prej, se vrvica sname iz kavlja in model se bo začel spuščati polagoma proti zemlji. Če se pa pri spuščanju prične vzdigovati, tedaj je najbrž naletel na termični vzgornik. Zato je potrebno le, da zvijemo modelu smerno krmilo ali krilo, da bo torej delal zavoje. Nato ga ponovno spustimo, da



Sl. 25. — Visoki vzlet.

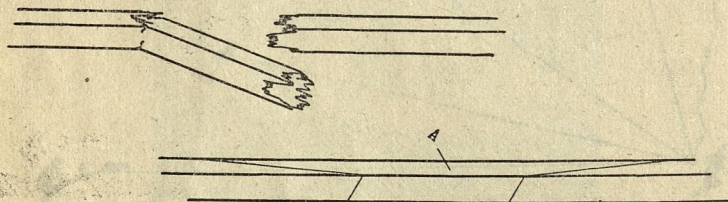
pride v območje termičnega vzgornika. Seveda pa ne gre nikoli tako gladko, zakaj visoki vzlet je že sam po sebi precej opasna stvar za model sam kakor tudi za navdušene gledalce, posebno če so modeli večji in težji in če piha močan veter.

V splošnem pa uporabljamo le izredno lahko modele, če hočemo doseči kaj uspeha s termičnim vzgornikom. Dvižna sila vzgornika je sicer velika, toda površina modela je majhna. Pri pazljivem in natančnem delu lahko naredimo tak model, da ne bo težji kakor kakih 90 g, ki ga bomo uporabljali pri šibkih pobočnih, oziroma močnih termičnih vzgornikih.

Popravljanje modela.

Premnogokrat se pa zgodi, da se modelu zlomi trup ali krilo, skratka, model se poškoduje. Zato pa modela ne smemo zavreči, temveč ga popravimo. Izurjeni modelar popravi svoj model tako, da popravila sploh ni opaziti. Zato si hočemo ogledati tri najvažnejše primere poškodb in popravil.

Če pristane model v drevju, tedaj se raztrga skoraj vedno prevleka, posebno še, če je papirnata. Na poškodovanem mestu odrežemo prevleko nekaj mm od najbližjih dveh reber in odrežemo nov kos prevleke v taki velikosti, da bo segala na vsaki strani približno 1 mm preko vsakega rebra ali najbližjega dela, ki omejuje nastali izrez. Z lakom iste vrste, s kakršnim smo lakirali prevleko, prilepimo novo krpo na poškodovano mesto, seveda pa moramo prevleko (krpo) napeti, kajti lak sam ne dela čudežev. Ko se je krpa prilepila, tedaj lakiramo po že znanem postopku novi del prevleke (krpo). Če je pa le raza v prevleki, tedaj prelepimo preko raze krpico in hkrati lakiramo.



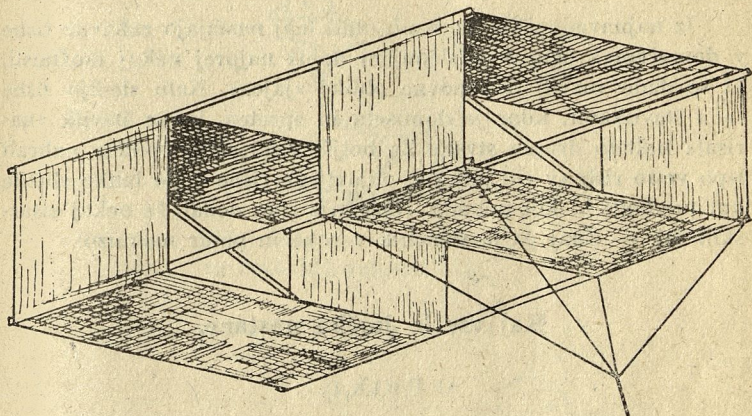
Sl. 26. — Zlomljeno letvico popravimo s pomočjo poševnega sklepa in novim kosom A.

Naslednji dve poškodbi sta lom trupa in krila. Da popravimo nastalo poškodbo, se poslužimo poševnega sklepa. Seveda pa moramo vlepiti nov kos, sicer bi se skrajšala prvotna dolžina. Paziti moramo le, da je poševni sklep dovolj dolg in da ni izmaknjen, zakaj s tem se izpremeni prvotna smer. To ima posebno pri popravljanem trupu hude posledice, ki se kažejo v tem, da model ne leti več naravnost.

Če se zlomi nosilec krila ali pa celo krilo, tedaj odstranimo na prej opisani način prevleko, nakar vstavimo s pomočjo poševnega sklepa novi del, ki ga stisnemo, ko se lepilo suši, s ščipalkami. Ko se je lepilo posušilo, oblikujemo in očistimo, kot zahteva okolica, in prevlečemo po prej omenjenem načinu na novo tisti kos krila, s katerega smo odstranili prevleko.

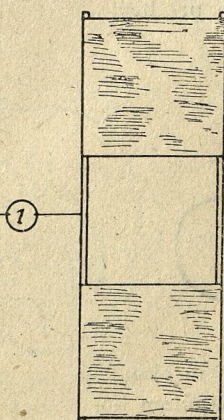
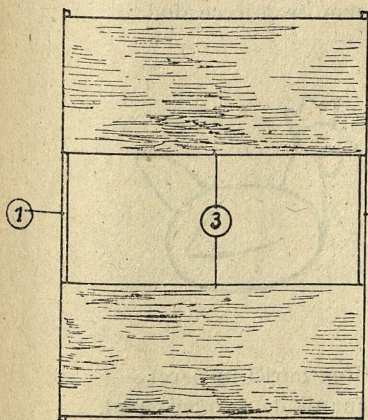
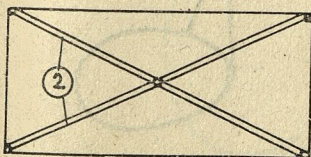
Pri popravljanju modela moramo delati prav tako natančno in lepo, kakor če delamo nov model; ni namreč gršega, kot je slabo popravljen model. Če nam kakšna stvar ne gre takoj od začetka, ne smemo obupati, zakaj modelarstvo je posel, ki zahteva veliko umskih sposobnosti ter veliko mero potrpežljivosti.

Škatlasti zmaj.



Kosovni seznam

Št.	Naziv	Snov	Mere v mm	Kosov
1	pokončne opore	smrekov les	8×8×1000	4
2	počezne opore	smrekov les	8×8×650	4
3	prekritje	batist	340×1200	2
4	zatik	žica	1,5×80	8

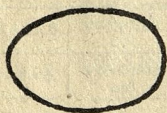


13. Risarske spretnosti,

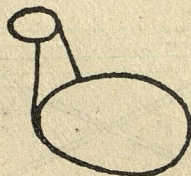
Iz najnavadnejših osnovnih oblik naj nastajajo zabavne risbe v domačem krogu. V naslednjem dobiš najprej nekaj možnosti, ki se dajo razviti iz osnovne oblike »jajca«. Nato sledijo risbe — s številkami; kdor je domiseln in spreten, bo iz števil »narisal« nešteto drugih stvari. Za boljše risarje smo potem nabrali lepo vrsto risb »v eni potezi«; objavljene risbe bodo lahko služile kot predloge in kot pobuda. Nazadnje smo dodali še nekaj risarskih šal. — Zdaj pa le svinčnik v roke in papir na mizo!

Kaj vse iz jajčka nastane.

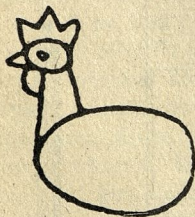
a) Putka...



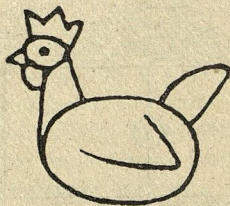
Jajce najpoprej nariši,
saj potrebno je pri hiši!



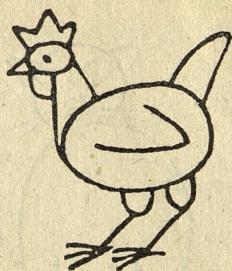
Črti dve nariši zdaj,
manjše jajčece dodaj.



Kljun še, krono in oko;
krpa naj pod kljunom bo.

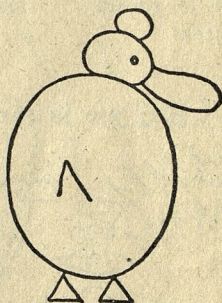
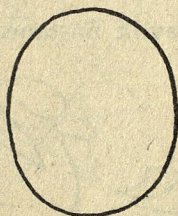


Rep nariši in perot —
manjkata še nogi spod.



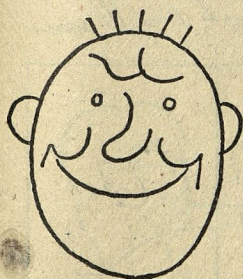
Zdaj že grebe in koraka
in vsak hip zakokodáka!

b) ... in še polno drugih reči.

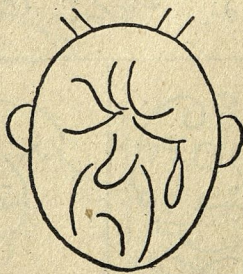


Še nariši jajček si.

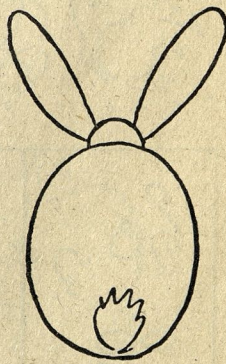
Račka pred teboj stoji.



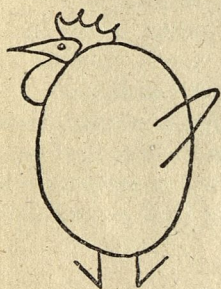
Tale se na glas
krohoče.



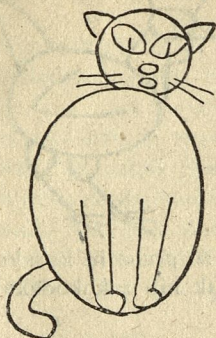
Tale se pa bridko
joče.



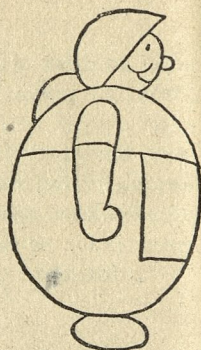
Repek kaže tale
zajček.



Ta kokoš je znesla
jajček.

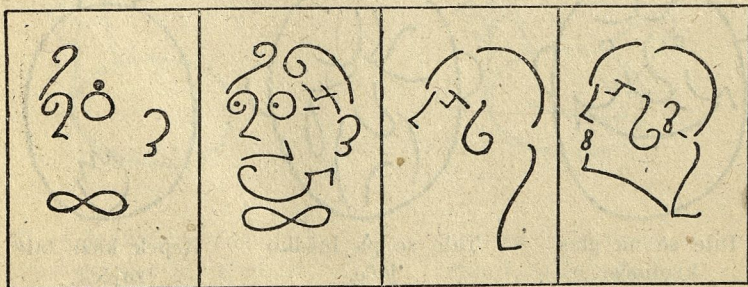
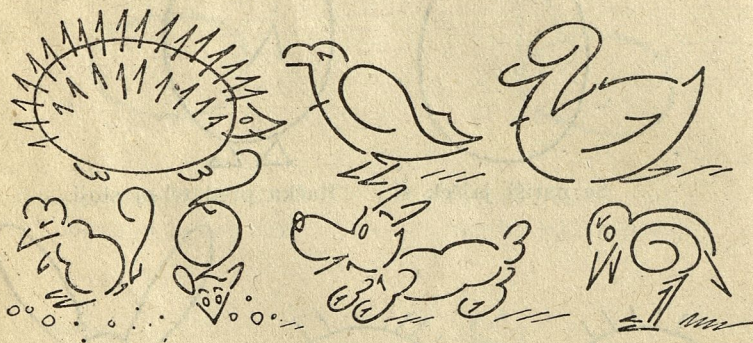


Maček čaka na
podgano.

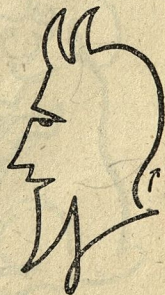
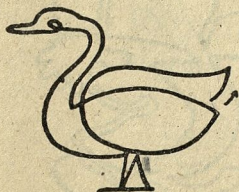
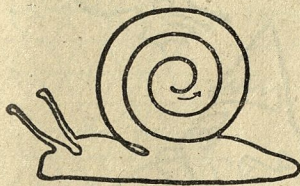
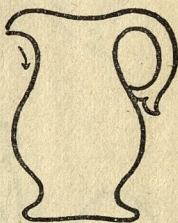
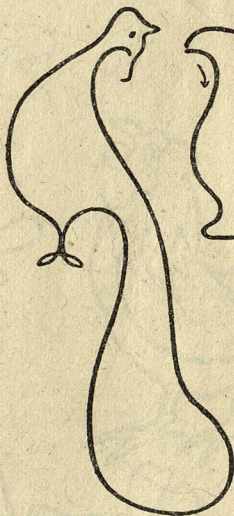
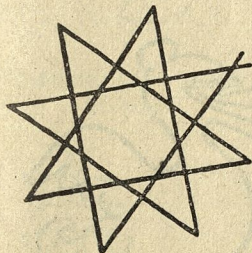
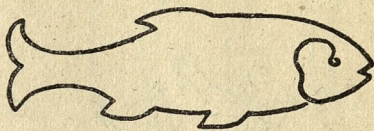
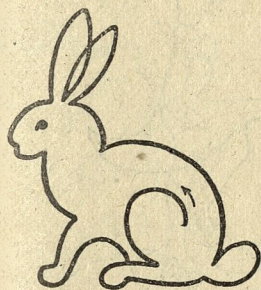


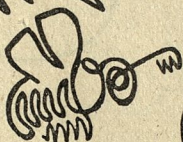
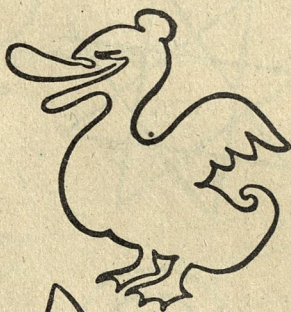
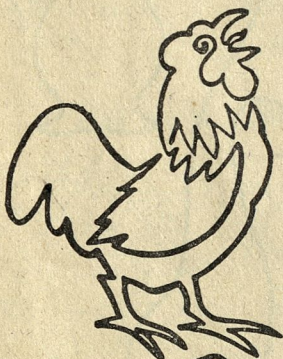
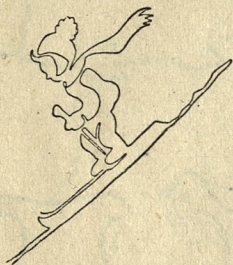
Glej sosedovo
Marjano!

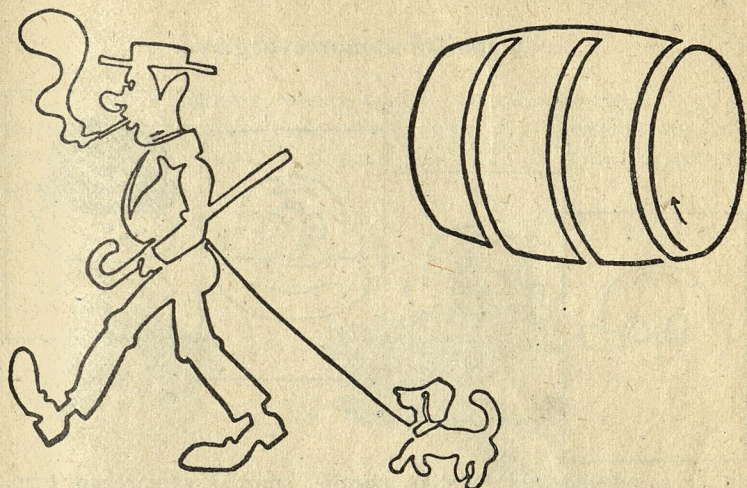
Kaj vse iz samih številk nastane.



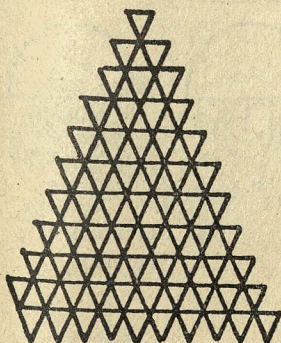
Risbe v eni potezi.







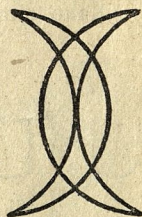
Naslednje risbe z eno potezo so pa že težje. Navodilo zanje glej med rešitvami!



Sl. 1

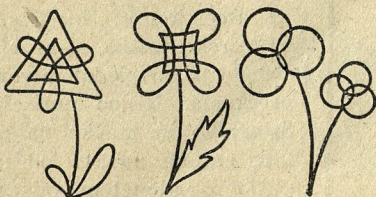
1. Kako bi narisal tale okras v eni potezi?

2. Mohamed je narisal nekoč dvojni polumesec z eno potezo. Ali znaš to tudi ti?



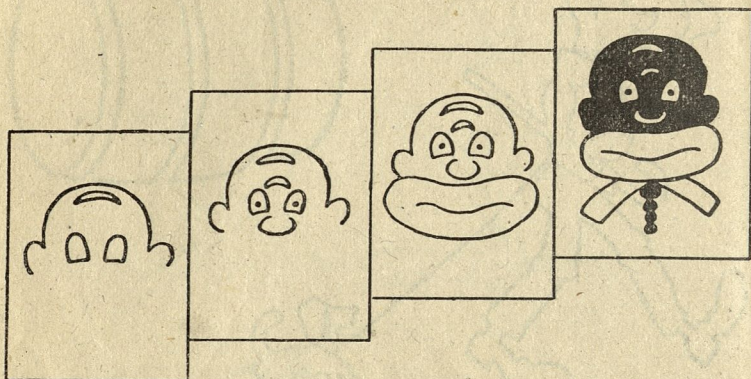
Sl. 2

3. Vsaka izmed teh cvetlic je narisana v eni potezi. Kako bi ti to naredil?



Sl. 3

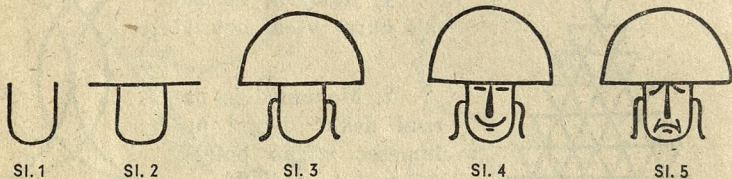
Kako narišeš zamorčevo glavo.



In če si ogledaš zadnjo sliko narobe, spoznaš zamorčevo ženo.

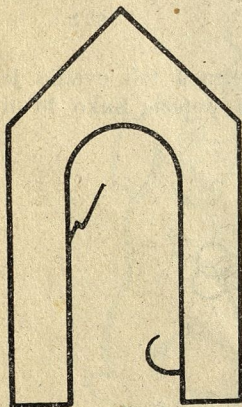
Napoleon.

Kako narišeš Napoleona z nekaj potezami?



Začrtaj to (1)
in še tako (2),
pa ga imaš (3)

za Slavkovo (4),
za Waterloo (5).

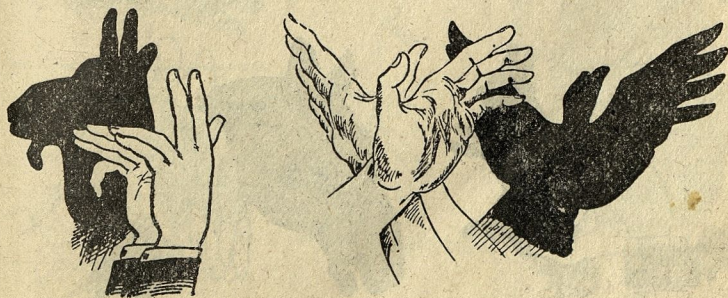
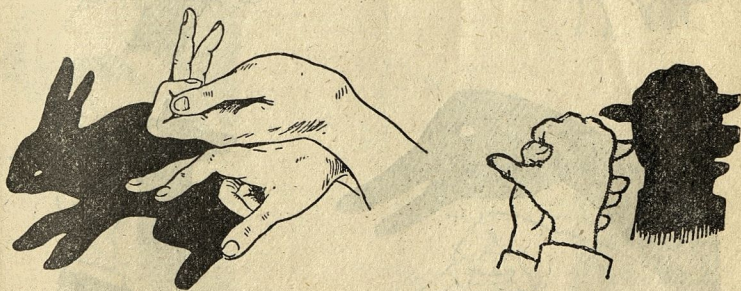


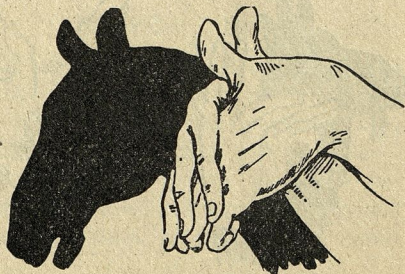
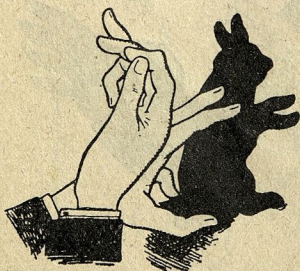
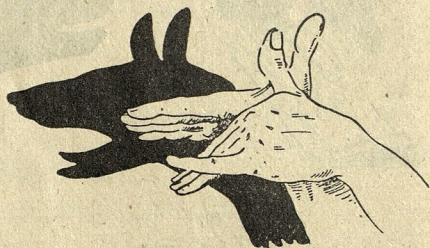
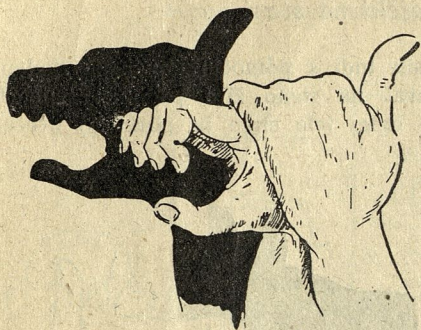
Risarska šala.

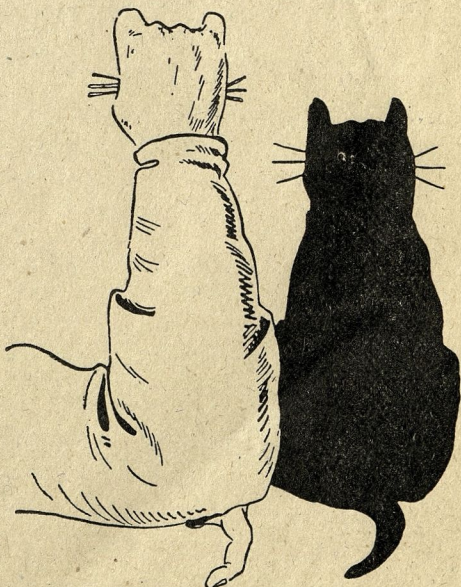
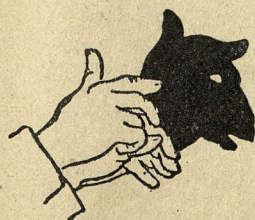
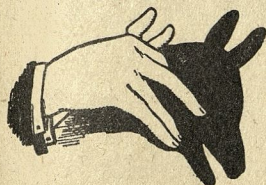
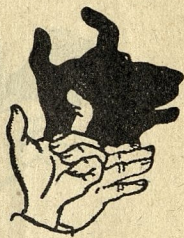
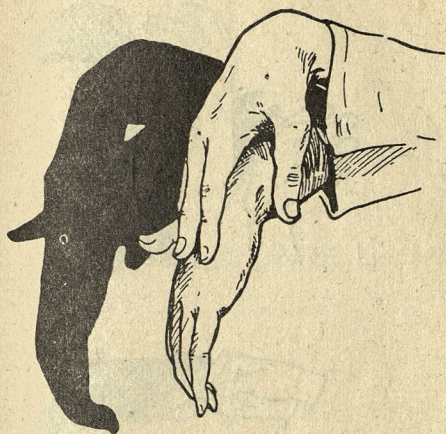
Reci komu: Nariši s tremi potezami stražarsko hišico, stražarja in mačka! — Debelo te bo gledal. Stvar je vendar zelo preprosta. Hišico narišeš z eno potezo. Stražnika in mačka pa ne narišeš v celoti, ampak narišeš od prvega le konec puške z bajonetom, od drugega pa samo repek...

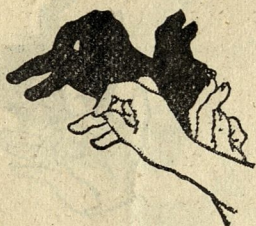
14. Zajčki na steni.

Z obema rokama, včasih tudi s pomočjo kakšnega malenkostnega pripomočka pričaraš na steno žive podobe različnih živali in ljudi. Natanko si oglej te slike in poskušaj zvečer pri luči!



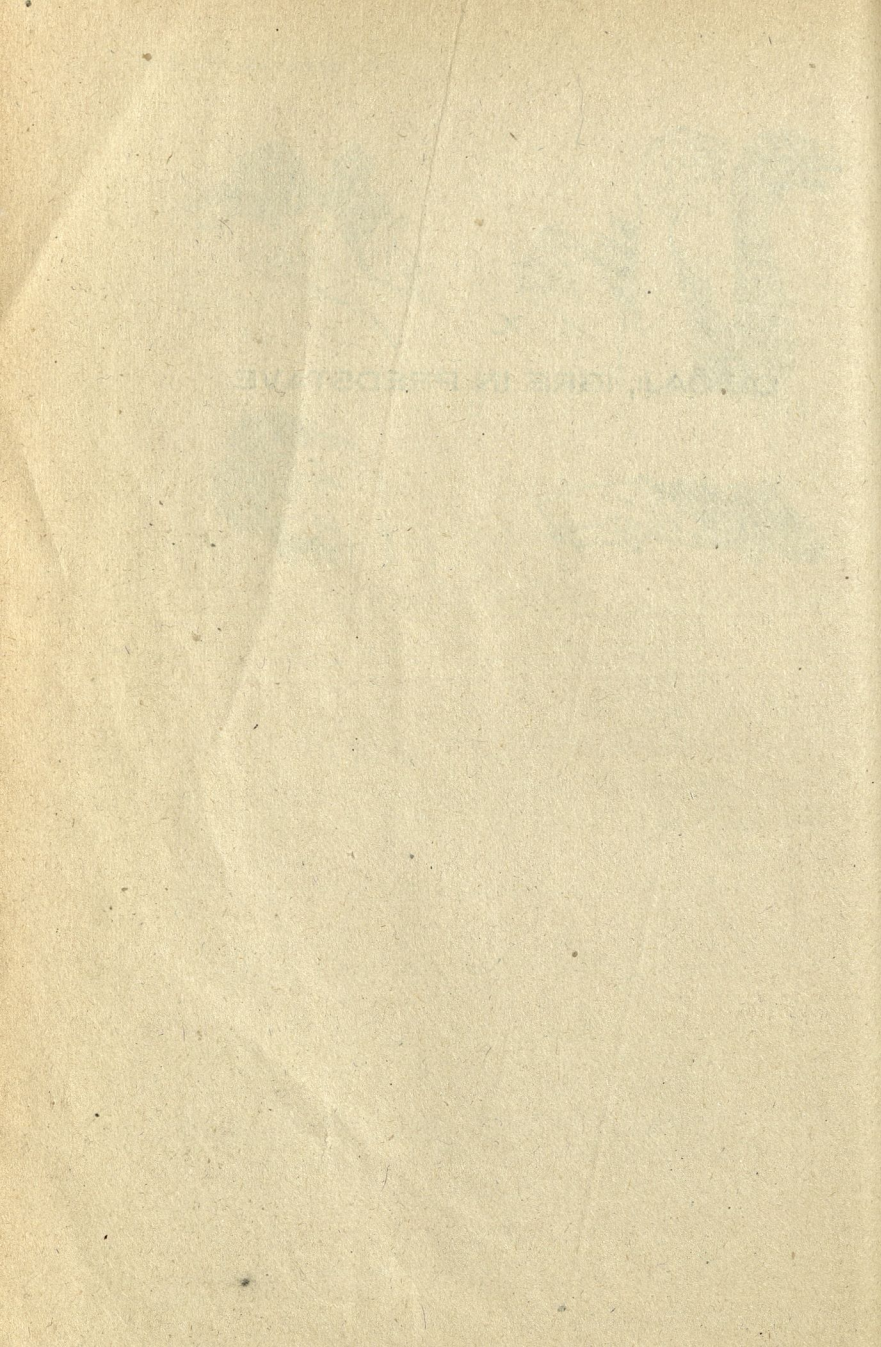






X.

OBIČAJI, IGRE IN PREDSTAVE



1. Običaji.

Zlata zakladnica življenja v družini, če hoče biti »veselja dom«, so naši stari in lepi običaji. Oni vežejo sedanjost s preteklostjo, iz njih priteka v pusto vsakdanjost našega časa dih prednikov, z njimi se iz leta v leto preraja duša našega naroda, ki naj bi utripala v vsaki zavedni slovenski družini.

V naslednjem ne bomo izčrpali vsega bogastva običajev, ki so jih svojčas poznale vse slovenske družine in ki v zadnjem času čedalje bolj izginjajo. Navedli bomo najvažnejše in najpomembnejše. Opisali bomo vsakega kar se dá natanko, da bodo lahko oživel tudi tam, kjer jih morda ne poznajo več.

Slamice za Jezuščka.

Na prvo adventno nedeljo postavimo na oltarček, na predalnik ali pa na drug primeren kraj v stanovanju male jasli, ki bomo vanje o božiču položili Jezuščka v jaslicah. Dajmo jih na primeren prtiček ali na drugače ozaljšano mesto: lepo je, če imamo enega ali dva angelčka, prirejena kot svečnika, ki ju postavimo na vsako stran jasli.

Iz svilenega papirja narežimo nato tenke koščke, široke 1 do 2 mm, dolge do 5 cm. Za vsakega otroka narežimo šopek takih »slamic« v drugačni barvi. Spravimo jih ločeno, na primer v vžigaličnih škatlah.

Vsak večer po večerni molitvi položi vsak otrok po eno svojo »slamico« v jasli. Pogoj je seveda, da je bil čez dan priden. Če mati pove in otrok sam spozná, da je bil poreden, ne sme položiti svoje slamice v jasli. To naj bo kazen za poredneža. Zaradi njega bo imel Jezušček trše ležišče.

Jaslice.

Eno najlepših opravil v družini je postavljanje jaslic. Kjer je pravi smisel za to in hočejo postaviti nekaj res lepega, začno

s pripravami že koj v začetku adventa. Delo si vsa družina smotrno razdeli. Vsi skupaj presedijo — vsak s svojim delom — večer za večerom za mizo. To je pač najlepše razvedrilo v družini.

Glede načina in obsega jaslic ima vsaka družina nešteto možnosti.*

Slovenske jaslice so jaslice v k o t u. Če imate v hiši »kot« (Bogkov kot) ali če ga nimate, priporočamo ti, da postaviš jaslice v tej slovenski obliki. Trikotni plošč, ki služi za osnovno ploskev takim jaslicam, postaviš na mizico ali pa pritrdiš na steni oziroma podstaviš s preprostim stojalom. Jaslice ne smejo biti previsoko. Vsak otrok naj si jih brez težav ogleduje.

Najobičajneje naredimo hribec iz mahu. Priporočljivo je, da si narediš prej načrt, kakšne bodo jaslice. Po tem načrtu si hribec podlôži z bukovimi poleni, starimi škatlami in podobnim, takó dobljeno ogrodje pa šele obložiš z mahom. Če dobiš kje kaj lepega kamenja ali lubja, lahko z njim nakažeš skalovje.

Glede sloga jaslic lahko izbiraš med narodnim slovenskim in med jutrovskim (orientalskim) slogom. Kakšen slog si boš izbral, je odvisno od figur, ki jih imaš. Za Goršetove figure iz lanskega »Slovenčevega koledarja« in za figure Bare Remčeve, ki jih objavljamo v naslednjem, prihaja v poštev samo slovenski narodni slog.

Hribec in vse na njem naj zato diha slovensko pokrajino. Tudi hlevček sam naj bo slovenski, rajši stavba kakor votlina.

Način, kako jaslice narediš, je lahko dvojen. Narediš jih iz umetnih sestavnih delov — prostor ne dopušča, da bi o tem širše razpravljali — ali iz naravnih sestavnih delov: štorovja, mahu, lubja, kamenja itd. Vsekakor bo drugi način preprostejši.

V jaslice same spada še mnogo drugih stvari: drevje vseh vrst, potí, mesto Betlehem v ozadju, pastirski ogenj, studenček, bazar, razsvetljava itd. Vse te drobnarije zahtevajo dolgotrajnih priprav, drobnega dela in mnogo spretnih rok. K jaslicam spada tudi prtiček (peča), ki ga morajo vésti v pristnem slovenskem slogu spretné ženske roke.

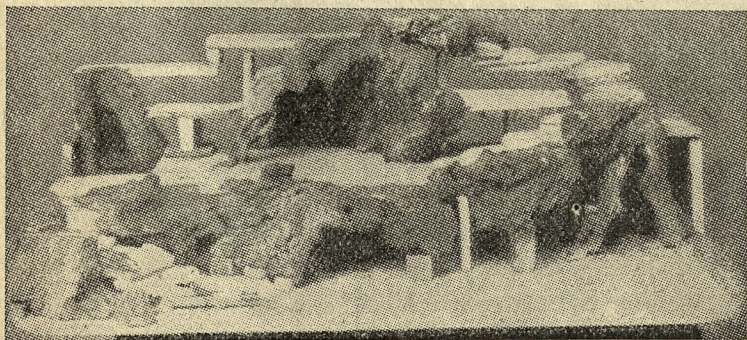
Najvažnejše na jaslicah so figure. Lahko so papirnate, lahko na tenko deščico (vezano ploščo) nalepljene in izžagane, lahko so tudi kipci (škoda, da je takšno blago v odlitkih umetniško tako

* O tem in o vsem naslednjem dobiš izčrpna navodila v knjigi: Kuret, »Delajmo jaslice!« Pomen in postavljanje jaslic. Ljubljana 1941.



Izdelane figure akad. slikarice Bare Remčeve. (»Oblekla« jih je umetnica sama.)

malo vredno!). Jezušček pa naj bo po možnosti voščén in naj leži v pravih majhnih jasliah, naj bodo že figure kakršne koli. Leži naj na slamici, ki so mu z njo postiljali pridni otroci skozi ves adventni čas. Kar je prav spretnih med vami, lahko po primernih predlogah sami izrežete ali izžagate primerne figure. Vam smo namenili prav lepe domače figure, ki vam jih je narisala slikarica Bara Remčeva in jih objavljamo v naravni velikosti. Kar prerišite si jih na prosojen papir, nato pa jih z indigo papirjem prenesite na lepenko in si jih izrežite, ali pa na tenko deščico (vezano ploščo) in jih izžagajte z rezljačo. Lahko jih potem poslikate. Če pa hočete, da naj sodelujejo pri pripravi tudi mama in sestre, se odločite rajši za tisti način, ki ga predlaga naša slikarica sama: posamezne ploskve oblek itd. se izrežejo iz raznobarnih krp in nalepijo na lepenko ali les. Treba je za to sicer že nekaj okusa — krp je gotovo v vsaki hiši zadosti, če jih nimate, si jih lahko nabereate pri znancih! — žlasti pa natančnosti. Slika kaže, kakšna je vrsta teh figur, ki jih je na ta način »oblekla« sama slikarica! Za krone svetih Treh kraljev in za svetniški sij je porabila koščke tenke medene pločevine, ki jih je prilepila z mizarским klejem. Ostalo obleko tvorijo najrazličnejše krpice: iz žameta, platna, atlasa, debele svile, raznobarnega tenkega usnja itd. Deli, ki predstavljajo kožo (obrazi in roke) so ostali nepreplepljeni. Samo zamorskemu kralju je bilo treba počrtniti polt. Za skupno družinsko delo v adventnem času se nam zdijo te figure idealna rešitev in prepričani smo, da bodo poslej v mnogih družinah izdelovali jaslične figure v takem načinu!

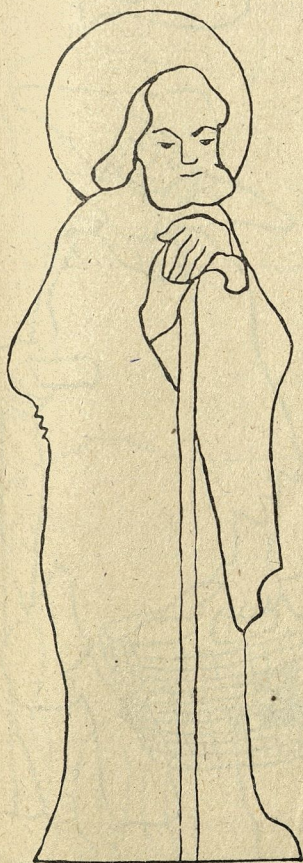


Kako naj bi nastajal jaslični »hrib«.

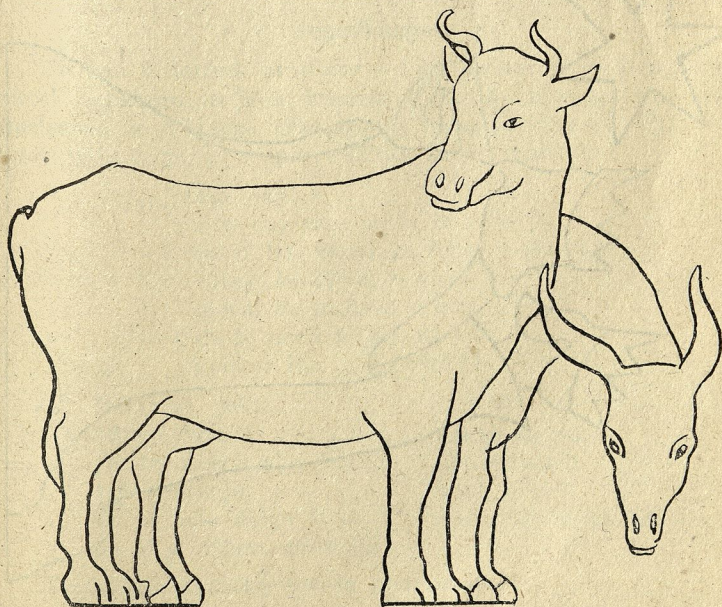
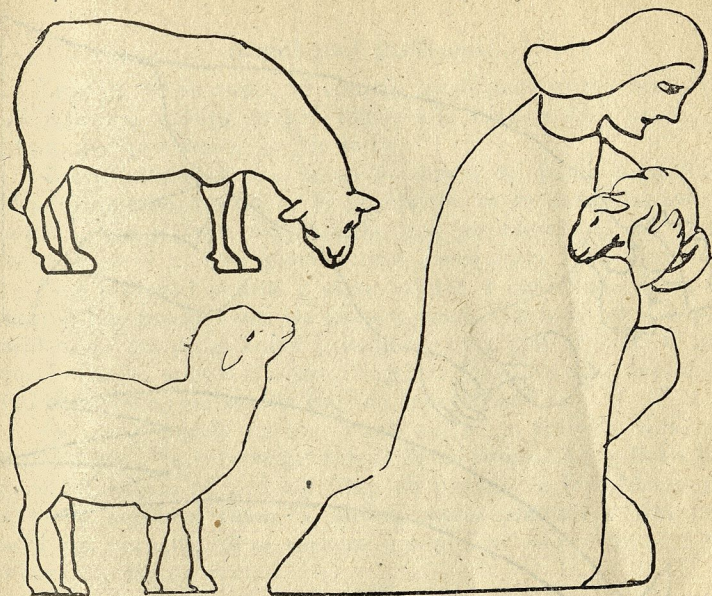
Jaslične figure

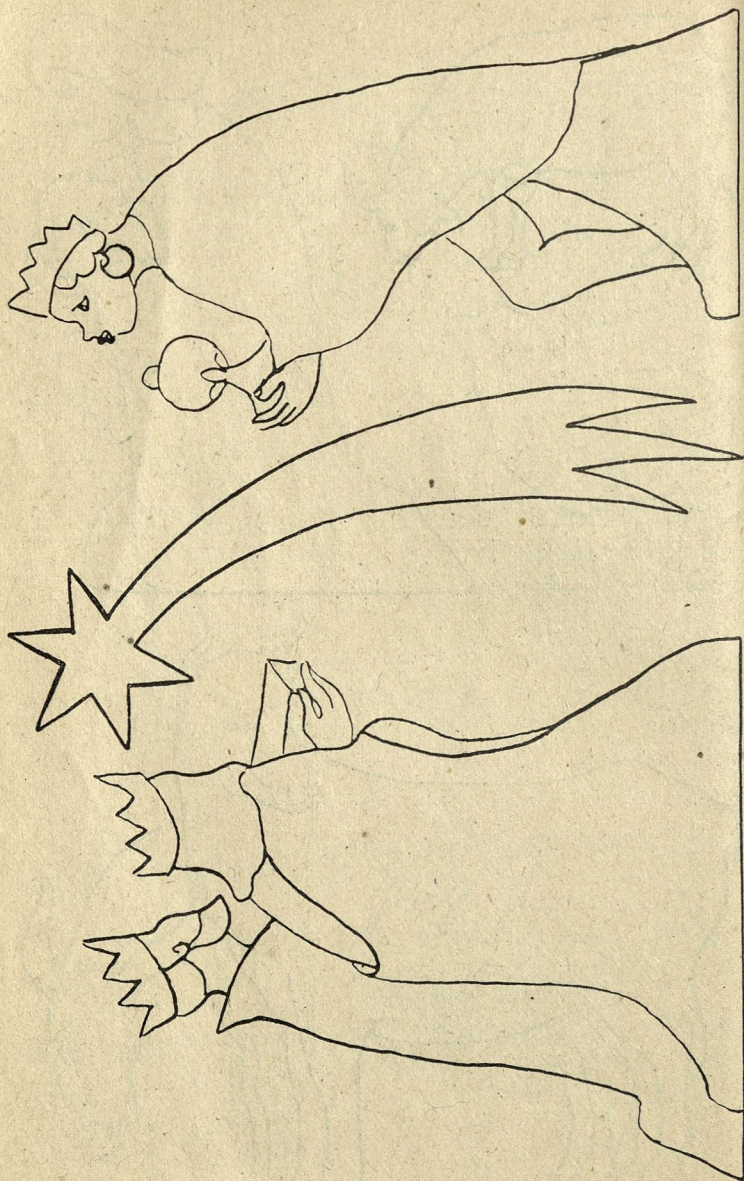
(Predloge za izrezovanje
iz lepenke ali lesa)

Narisala Bara Remec









Angel nad jasicami.

Lepo je, če se angel, ki oznanja pastirjem rojstvo Mesijevo, nad jasicami v kotu spušča, kadar kdo vrata v hišo odpre, in splava spet pod strop, ko jih zapre.

Takega angela dobiš, če ga še nimaš, na polah s pastirci. Izreži ga iz pole, ampak ne še po obrisih, in ga nalepi na tanjšo lepenko. Ko je lepo suh, angela lepo po obrisih izreži. Zelo pripraven je v ta namen tudi angel izmed figur Bare Remčeve.

Nad jasicami pritrdi v strop vijaček z obročkom. Skozi ta obroček boš potegnil nit. Na enem njenem koncu bo visel angel, medtem ko boš drugi konec pritrdil na vrhu vrat. Dolžino te niti moraš določiti s poskušanjem. Angel se jasic ne sme dotakniti, tik pod stropom pa seveda tudi ne sme obviseti.

Če obesiš angela na eno samo nit, ki jo pritrdiš zadaj na angelovi glavi, se ti bo angel sukal. To ni posebno lepo. Bolje bo, da obesiš angela na dve niti. Eno nit pritrdiš za levo, drugo pa za desno angelovo ramo. V stropu moraš pritrditi v tem primeru dva obročka. Skozi vsakega potegneš po eno nit in skrajna konca pritrdiš na vrata.

Tepežkanje.

Za dan nedolžnih otročičev — 28. decembra — si spletejo otroci »tepežke«, to je iz vrbovih (bekovih) šibic spletene šibe (pletence) in z njimi navsezgodaj natepejo odrasle. Pri tem izgovarjajo verze, ki so po različnih krajih različni:

Šip, šap!

Bog daj vam srečo in zdravje,
da b' b'li veseli ko tičice v gozdu,
zdravi ko ribice v vodi,
močni ko medved v gori,
da bi imeli toliko otročič',
kolikor ima vejica vršič'!

Ali: Reš'te se, reš'te,

zdravi, veseli!

Da bi dosegli sivo bradó,

težko mošnjó,

da bi tako dolgo živeli,

da bi si nebesa zaslužili!

Ali:

Reš'te se, reš'te,

zdravi, veseli,

tolsti, debeli,

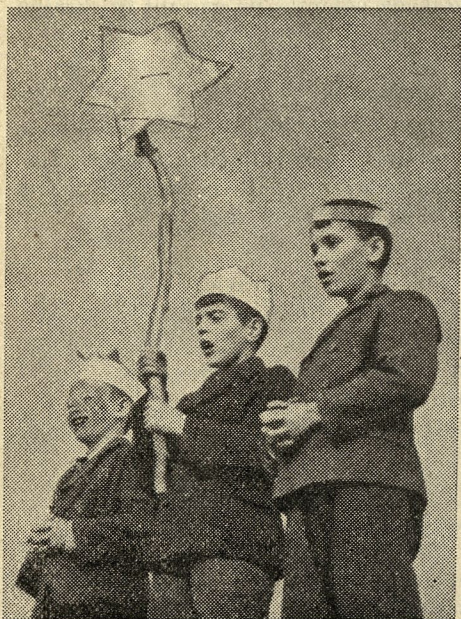
veliko let dočakali!

Tepežkarje je treba seveda obdarovati.

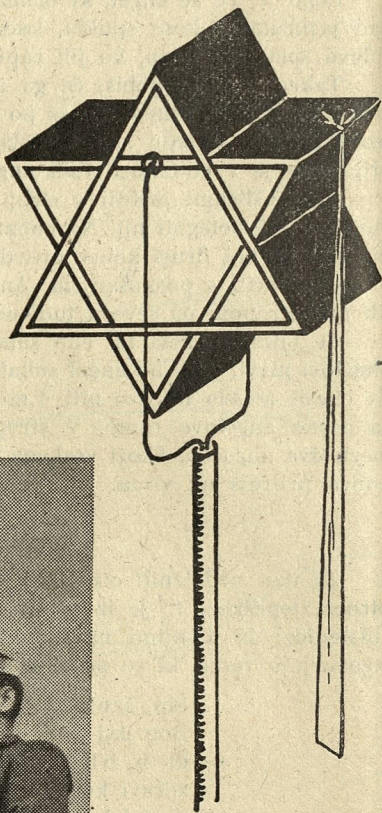
Koledniki.

Že stari Valvasor poroča o kolednikih, ki so hodili prepevaje od hiše do hiše in zbirali darove za cerkveno svečavo. Danes koledujejo samo še otroci, ki pobirajo darove zase. Običaj postaja tako le zakrito beračenje. Prav bi pa bilo, ko bi mu dali spet nekdanjo vsebino.

Ločiti nam je dvojno koledovanje. Eno je božično, ki je skoraj docela izginilo, drugo je trikraljevsko, ki je še ohranjeno.



Fot. Janko Hafner



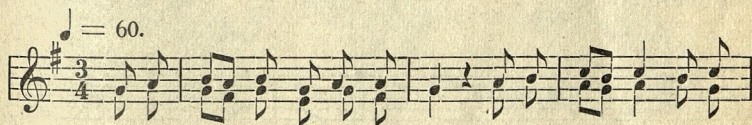
Krone si naredijo dečki sami. Na podolgovat kos lepene nanesejo obseg glave, nato pa v tej dolžini narišejo obrise rogljev, ki jih naj ima krona.

Tako dobljeno krono prelepijo z zlatim

ali srebrnim papirjem (tudi staniolom), jo izrežejo in oba konca sešijejo ali zlepijo.

Zvezda bi morala biti prav za prav razsvetljena in torej podobna lampijonu. — Običajna je šesterokraka zvezda, katere sprednja stran je prevlečena z rdečim svilenim papirjem in ki prosto visi med dvema žičnatima rogovilama, pritrjenima na koncu daljše palice. Na enem oglu je pritrjen trak in zanj potezati, ki zvezdo nosi, da se pozibava. Zvezdo narediš tako, da izrežeš najprej zadnjo steno iz lepenke ali prav tenke deščice, za ostalo pa narediš ogrodje iz šib oziroma paličic ali iz prav tankih letvic. V notranjost zvezde obešajo majhno hlevsko svetilko (laterno; glej sliko na prejšnji strani!).

Pri božičnem koledovanju so peli v novomeški okolici tole pesem (po zapisu Fr. Marolta, 1923):



1. Glej-te, glej - te, pa-stir-ci vi, kaj za 'n ču-dež se go-



di, se še ni-sem sprebu-díl, že sem caj-ten - ge do-bil.

2. K men' je prišel nocoj en fant,
k' je imel en lep, svetel gvant.

Ta je gvišno 'n angel bil,
k' je mene gor budil.

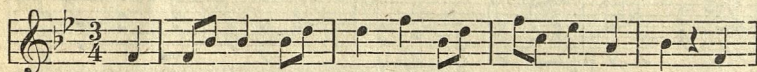
3. Rekel mi je gor vstat',
prot' Betlehemu se podat'.
Tam pri eni štal'ci
lepo pojo vam angelci!

4. Vstan'te, vstan'te, kir ste moj',
hitro nujte vsi z menojl!
Seboj vzem'te, kir kaj 'ma,
da le vsak 'n ofer dá!

5. Jaz bom pa za 'no jagnje dal,
k'tero sem dozdam var'val.
Putra, masla vzemi ti,
ti pa en par lepih gosi!

6. Oslèk, volèk ga gledata,
'svojo sapo ga grejeta.
Da b' ga jaz pogledat smel,
v svojo suknjo b' ga odel!

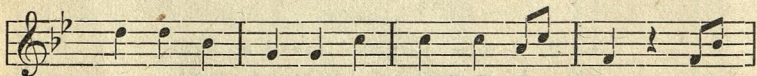
Za svete Tri kralje pa objavljamo izmed nešteti kolednic tole iz Zile. Pesmi, ki jih običajno slišimo, so namreč skoraj vse- skozi šolsko narejene in narodopisno nezanimive. Naslednja zil- ska kolednica pa vsebuje še mnogo starih slovenskih prvin (zapis Fr. Marolta):



1. 'No pe - sem že - li - mo vsi sku - paj za - pet', 'no



sve - te Tri kra - lje prav le - po. ča - stit'! So



dom za - pu - sti - li, po sve - tu so šli, so



Jež - ša i - ska - li, ki v ja - slih le - ži.

2. V Jutróvi deželi je 'na zvezda gor šla,
je te svete Tri kralje na pot priprav'la.
So zvezdo ogled'váli,
so darove nabrali,
so kamele obsedlali, po svetu so šli!

*Sveti Trije kralji.**Slikal Go. Bìrolla*

3. 'No zvezda Treh kraljev prav lépo svetlí,
 k' je nad štal'co obstala, tam kjer Dete leži.
 So Dete ogled'váli,
 so Njemu dar'vali
 miré, kadila ino čist'ga zlata.

Pust.

Marsikdo se zmrduje nad pustnim norenjem. Zlasti v resnih časih se zdi marsikomu sleherna pustna norčija odveč. Ljudje so pozabili prvotni smisel pustnih dni. Resni ljudje, ki tega smisla ne poznajo ali ga nočejo videti, pač vsako pustno zabavo obsojajo kot nesmiselno.

Kdor pa misli in živi s tekom cerkvenega leta in kdor še čuti žive vezi z narodnim izročilom, pa razume, da terja človeško življenje — potem ko so izzveneli božični dnevi — pred



resno pripravo na veliko noč nekaj dni sproščenja in veselja. Temu se pridruži še prvotni pomen pusta, ki je bil našim prednikom praznik pomladi, ko je »zeleni Jurij« premagal »zimskega moža« (»rabolja«), ko so »kúrenti« (»kôranti«) s svojim peklenkim truščem preganjali zimska božanstva in so razne bajeslovne postave (»oráči« s »kožúharji« in »gonjači«, »rüse« ali »čarge«, »košute«, »gambéle«, »brne«, »skomfde«, »brnce« itd.) prinašale plodnosti in nove rasti v vstalo živo in mrtvo naravo.

Ako tako razumemo predpustni čas in ga poskušamo v skladu s tem pojmovanjem oblikovati, ne bomo nikoli šli preko dopustne meje in ga bomo vsako leto radi praznovali. Odklanjali bomo po vzorcu starejših prirejene otroške »maškerade«, pač pa bomo prirejali doma za domače otroke in za njihove prijatelje prijetno pustovanje z lepimi, zlasti pa domačimi slovenskimi šemami. Še posebno lepo bi bilo, ko bi vsako takšno pustovanje imelo enotno misel, prilegajočo se bistvu pusta, in ko bi se naslonili na smisel starega slovenskega pusta. Naslednja navodila naj služijo kot opora v tej smeri.

Za šeme v najrazličnejših drugih oblikah dajeta obilo pobud in vzorcev zgornja in spodnja slika na tej strani.



Domača pustna zabava.

(Zamisel.)

Vse otroke oblečemo v pomladanske cvetlice. Treba je za to samo nekaj krepastega papirja različnih barv. Vsak dobi zeleno suknjico iste barve, na glavo pa pokrivalo, ki predstavlja cvet: zvonček, vetrnico, trobentico, jetrnik, encijan, reso, aurikel itd. Starejša sestra ali brat se napravi v citrončka in zbere otroke »na travniku« (v veži ali večji sobi!) okoli sebe. Vsi pokleknejo v krogu. Mati se napravi v »mater Zemljo«. V rokah ima škropilnico (prazno kajpak!) in škropi cvetlice, ki začno »rasti«, to je, polagoma vstajati. Nato jim pa daje nasvete: »Cvetlice male, hrabro se držite! Lahko se zgodi, da se zima še oglasi. Morate jo pregnati. Prišel vam bo Zeleni Jurij na pomoč in z njim divji Kórantí! Nič se ne bojte!«

Oče se je morda napravil v Zimo. Kožuh je oblekel narobe, kučmo posadil na glavo, da se iz kožuhovine komaj nos vidi. On je »Rabolj« in predstavlja slovensko božanstvo zime. Lahko bi se bil ovil tudi samo s slamo. Oglasi se — za enkrat še neviden — s hudim kašljem in rjoventjem. »Cvetlice« se prvi hip nemara prestrašijo. Toda »mati Zemlja« jih brž potolaži: »Nič se ne bojte, to je Rabolj, to je Zima! Njegova oblast gre h koncu. Kar poskrijte se, dokler ne pride Zeleni Jurij s Kórantí. Njim pa tudi vi lahko pomagajte, da Rabólja-Zimo preženemo!« Že se oglasi pred vrati sopihanje in kašljanje, težki koraki udarjajo po tleh; cvetlice se v strahu poskrijejo, kamor katera more. Rabólj strašno vpije v veži: »Ta hiša je moja! Samo moja, samo moja!« Tedaj se pa mati Zemlja zasmee in ploskne v roke. Iz sosednje sobe pride Zeleni Jurij, z njim Kórantí, ki s svojimi zvonci za pasom družno z Jurijevim spremstvom, ki piska in tuli na piščali in tule, ter s palicami v rokah začno preganjati Rabólja. Rabólj se brani, kolikor more, toda premôči se dolgo ne more upirati in kmalu se začne umikati. Tedaj se pokažejo tudi drobne cvetke in vsi skupaj navalijo nanj, da mu ne preostane drugega kakor uren beg. Mati Zemlja za njim trikrat zaklene hišna vrata. Zima je pregnana, zdaj se začne pomladni »raj«. Vse šeme gredo v razposajenem sprevodu po hiši, pojo in plešejo.

Drugi del naše domače pustne prireditve naj bo pa res zgolj zabava. Spored zanjo je treba vnaprej določiti. Da ne sme manjkati majhna pogostitev, se razume samo po sebi. Tudi nastop Pavlihe bo sprejela mala družba z vihnim navdušenjem.



Iz foto-arhiva Folklornega inštituta v Ljubljani

Opis slovenskih šem.

1. *Rabólj* (ali *Zimski mož*; demon zime).

Ves je ovit v slámo (glej sliko). Ta slamnata preobleka se na koncu zažge (konec zime!).

Namesto slamnate obleke služi lahko v naše namene tudi narobe obrnjen ovčji kožuh in velika kučma. V takem primeru mora seveda odpasti obred sežiganja Zime!

2. *Medved* (demon zime).

Oblečen je v ovčji kožuh, na glavi ima kapo iz kože, ki mu kot maska zakriva tudi ves obraz.



Iz foto-arhiva Folklornega instituta v Ljubljani

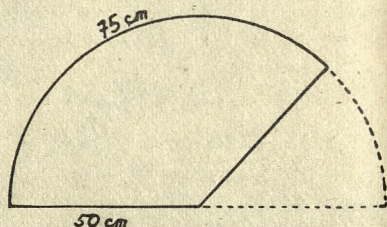
3. *Kórant* (ali *Kurent*; demon veselja in vina, glej sliko).

Oblečen je v ovčji kožuh. Na glavi ima kapo iz kože, ki mu kot krinka zakriva tudi ves obraz. Krinka ima različno barvo. V krinki so majhne okrogle odprtine za oči, nos je iz usnja in je rilčasto podaljšan, brki so iz mete, zobje iz fižola, dolg jezik je iz blaga in okrašen včasih z lepimi narodnimi vezeninami. Korant je opasan z verigo, na kateri je pripetih več kravjih zvoncev, ki imajo različen glas. (V novjšem času nosijo Koranti

za pasom tudi robce, ki jih dobijo od vaških deklet; vsak robec je lepo vezen, poleg okrasov so uvezeni tudi različni reki; čim več ima Korant robcev, tem večja čast je zanj.) Korant nosi v roki »ježevko«, to je bat, ki je obit z ježevimi bodicami. Z njo se brani pred tistimi, ki mu hočejo pripraviti največjo sramoto, ki more doleteti Koranta: sneti mu kapo z glave!

Koranti hodijo navadno v večjih skupinah. Njihov korak je stalno poskočen in norčav. Kurent ne govori, samo »vúli« (tuli na poseben način) in se nemo rokuje z vsakim, kogar koli sreča na cesti.

Doma bomo to pristno narodno podobo Koranta nekoliko spremenili. Kožuh bo že moral ostati, tudi kosmato kapo lahko sestavimo iz kučme in iz krinke, ki jo pritr-dimo na kučmo. Krinko poskusimo narediti sami, če drugače ne, iz lepenke. Robci pri ostali opremi niso potrebni, tudi ježevko lahko nadomesti navadna gorjača.



Kako naredimo pickovo kapo.



Picki. Iz foto-arhiva Folkl. instituta v Ljubljani

4. *Picki* (ali *Kokotiči*; demoni pomlajene plodornosti).

Picek (kokotič, kokotiček) nosi na glavi belo koničasto papirnato čako (glej sliko) z dolgimi rdečimi trakovi. Oblečen je v dvoje ženskih spodnjih kril: eno ima privezano kot krilo pod pazduhami, drugo pritrjeno čez ramena kot haljo. Na obrazu nosi belo papirnato (doma narejeno) krinko. (Pri vseh narodnih šemah se je treba varovati kupilnih tovarniških krink!)

Picek jaha palico, katere prvi del ima podobo petelinje glave, zadnji del pa spominja na petelinji rep (peresa iz papirja!)

V pustnih sprevodih med ljudstvom spremlja vsakega picka gonjač, ki nosi širokokrajen koničast klobuk, a je sicer poljubno napravljen. Igrati mora na orglice. Picek čivka in pleše okoli njega.

Doma bomo gonjača opustili, picka pa bomo brez težav našemili po narodnem vzorcu.

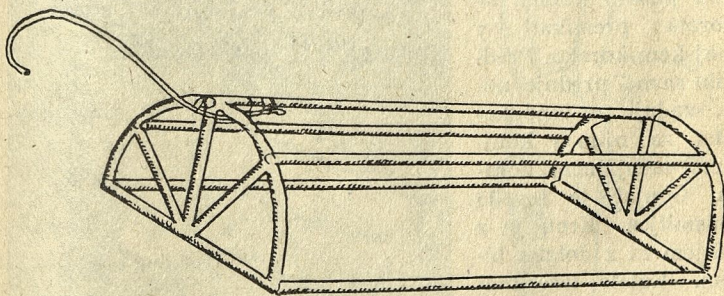
5. *Zeleni Jurij* (demon pomladi in pomlajene plodornosti. Opis glej na strani 536!)

6. *Pustna kobila* (demon zime v živalski podobi).

V drugem delu domače pustne zabave lahko nastopi pustna kobila (ki nosi po različnih slovenskih predelih različno ime: rusa oziroma rüsa, čarga ali šarga, gambela oziroma kamela, košuta, skomrda ali škomrda, brna, brnca itd.).

Ločiti moramo veliko in malo pustno kobilo.

Veliko (ali četveronožno) pustno kobilo predstavljata dva fanta, ki se vstopita drug za drugega v razdalji kakih 1.5 do 2 m. Prvi (prednjik) se ogrne z rjuho, drugi (zadnjik) prav tako, toda pazi, da mu sega rjuha samo do kolen. Tretja velika rjuha



Ogrodje za veliko pustno kobilo.

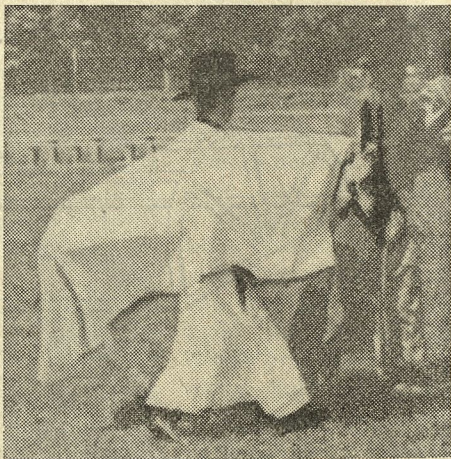
se pregrne čez oba. Nato pa položimo nanju iz protja narejeno ogrodje, ki ga kaže slika. Tudi to ogrodje pregrnemo z rjuho. Nad sprednjim fantom, ki predstavlja prednje noge te fantastične živali, se pritrdi kot glava navzdol zapognjen prot, ki se nanj zaveže z dvojnimi vozli. To je tako imenovana »Kurentova roža«.



Velika pustna kobila. Iz foto-arhiva Folkl. instituta v Ljubljani

no kobilo spremlja gonjač, ki stopa na desni strani poleg prednjika in se vede, kakor bi vodil ruso za uzdo. Rusa je zelo nemirna. »žival«, skače naokoli in hlastá z gobcem po ljudeh.

Fanta, ki predstavlja pustno kobilo, se morata premikati v konjskem koraku. Prednjik ravná prednje noge, zadnji pa čepé koraka za njim v konjskem menjalnem koraku. Gonjač je seveda neusmiljen. Kroti ju z vpitjem in z dolgim bičem. Kobila leže tudi na tla (ali se — v hiši — zvrne na posteljo itd.) in jo mora gonjač potem vzdigovati. Medtem tudi baranta gonjač z domačini. Ko je kupčija sklenjena, plane



Mala pustna kobila. Iz foto-arhiva Folkl. instituta v Ljubljani

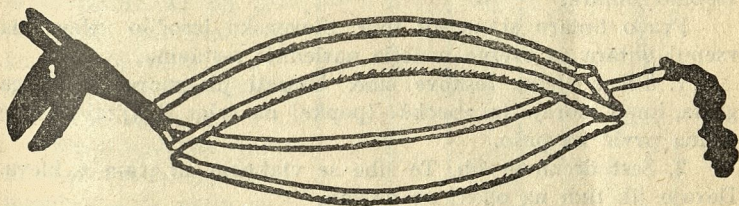
kobila pokonci in zbeži skozi vrata, gonjač pa za njo ... Ponekod skušajo tudi »kovači« pustno kobilo podkovati.

Pustno kobilo lahko tudi drugače opremimo. Prednjik lahko drži v roki kol, na kolu pa nasajen star lončen pisker, ki predstavlja glavo. Zadnjik pa drži brezovo metlo, ki kot rep moli nazaj.

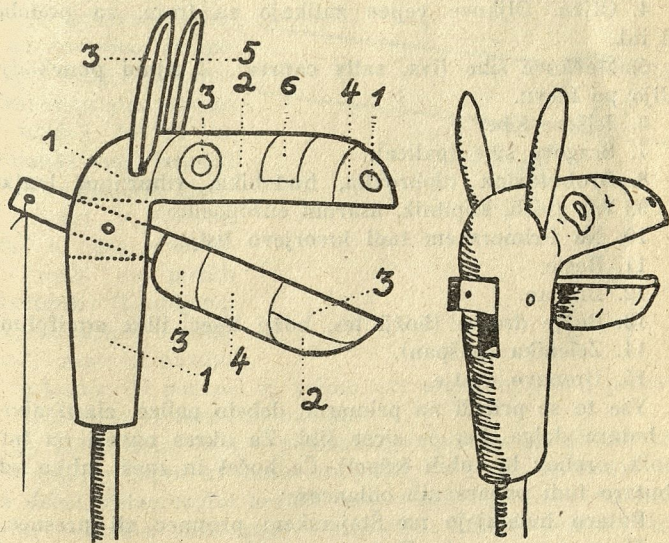
Včasih je glava tudi izrezljana iz lesa. Spodnja čeljust se ji odpira in zapira. Glavo drži prednjik na kolu. Takšna kobila nosi okoli vratu zvonec.

Vsako četveronogo pust-

Malo (ali dvonogo) pustno kobilu predstavlja en sam fant. Najprej ogrne okoli ramen veliko rjuho, nato pa vzame pod pazduho iz protja in palic zbito ogrodje (glej spodnjo sliko!). Na sprednjem koncu ima ogrodje pritrjeno glavo, ki odpira in zapira gobec, na zadnjem koncu pa palico z repom. Ogrodje se pregrne z drugo rjuho.



Mala pustna kobila nima gonjača, ampak sama poskakuje okoli ter hlastá z gobcem za vsakomer, kogar sreča.



Pustna kobila iz Suhe krajine.

(Po primerku v Etnografskem muzeju v Ljubljani.)

Barve: 1 = črno, 2 = rdeče, 3 = svetlozeleno, 4 = rožnato,
5 = cinobrovozeleno, 6 = srebrno.

Butare.

Ljubljanske butare za cvetno nedeljo so skoraj že splošno znane. Njihova posebnost so spretno vdeleni okraski iz različno barvanih oblancev. Vendar so ti okraski iznajdba zadnjega časa. Pri vsej prijetnosti za oko so oblanci brez sleherne zveze s pravo vsebino butare.

Pravo butaro si narédi sam. Slovensko izročilo velewa, da vsebuje butara za cvetno nedeljo naslednje sestavine:

1. Tri enoletne leskove šibe. Urezati jih moraš iz istega grma, imeti morajo tri »pečkè« (popke) na vrhu. Z njimi se žene živina prvič na pašo.

2. Šest drenovih šib. Te šibe se vtaknejo za tram v hlevu. Devajo jih tudi na ogenj ob nevihti.

3. Brinje. Z njim se pokadi po hiši in po hlevu. Na ogenj polagaš blagoslovljeno brinje tudi o hudi uri. Brinje tvori vrh butare.

4. Oljka. Oljkove vejice zatikajo za tram, za podobe v hiši itd.

5. Mačkove šibe (iva, *salix caprea*). Z njimi ponekod pokadijo po hlevu.

6. Jelševe šibe.

7. Bezgove šibe (*palice*).

8. Drobotovina (*dobrovita*, *hudobika*, *viburnum lantana*).

9. Var (*virh*, *kopitnik*, *asarum europaeum*).

10. Na Primorskem tudi lovorjevo listje.

11. Resje.

12. Bršljan.

13. Božje drevce (*božji les*, *božji lesec*, *illex aquifolium*).*

14. Zelenika (*pušpan*).

15. Drenovo cvetje.

Vse to se pritrdi na primerno debelo palico, zlasti ako naj bo butara dolga, ker se sicer šibi. Za okras navéži na butaro jabolk, orehov in suhih češpelj. Če hočeš in znaš, lahko vdelaš v butaro tudi pobarvanih oblancev.

Butaro imenujejo na Štajerskem presmec ali presnec, na Koroškem presenec (v Rožu: prajtelj). — Ohranimo to lepo navado, a glejmo, da ostane pristna!

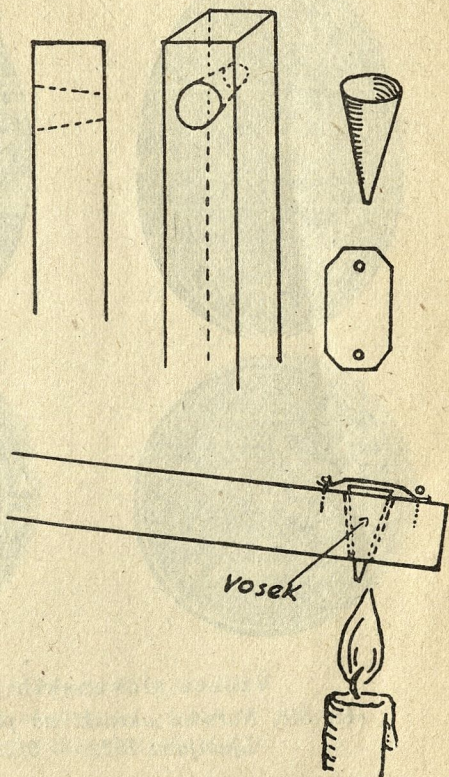
* Opozarjamo, da je »božje drevce« pod zaščito in ga zdi ni več dovoljeno nabirati!

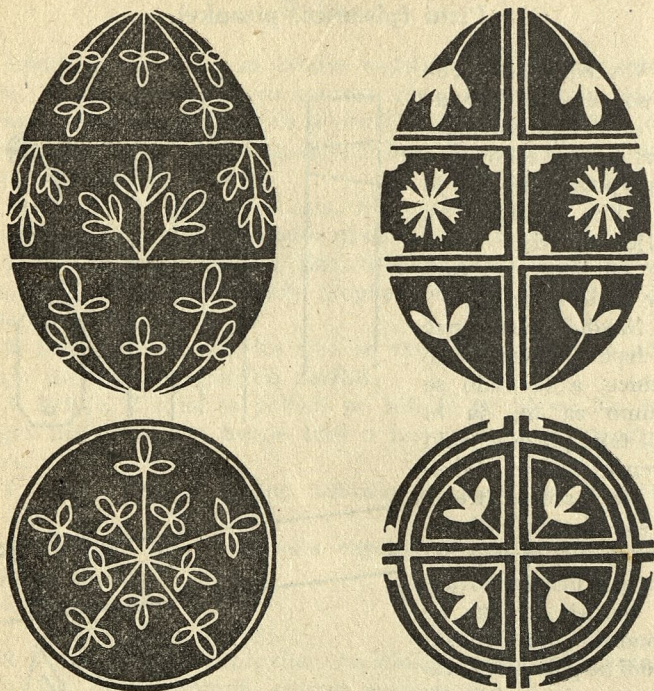
Pirhi (pisanice, pisanke).

V večini naših družin so pisanice (pisanke) skoraj da neznana stvar. Vse se zadovoljuje s »pirhi«, ki jih je res lahko pobarvati v kupljeni barvi, a so za oko enolični in tudi prav malo domači.

Navdušeni smo pač za lepe belokrajinske pisanice, a le malo se menimo za to, da bi imeli take pirhe v vsaki slovenski družini. Povedati je namreč treba, da so pisanice ali pisanke s svojim bogatim okrasjem pristen slovenski običaj, ki ga ne germanski ne latinski narodi ne poznajo. Zbrani primeri v izvrstni zbirki A. Siča »Narodni okraski na pirhih in kožuhih« (Ljubljana, 1922; 10 listov o pisanicah!) morajo navdušiti vsakogar, da poskusi za veliko noč napraviti nekaj pirhov v tem čudovitem slovenskem načinu!

Za izdelovanje (bolje: popisovanje) pisanic ali pisanek si je treba najprej napraviti pisálo ali pisáč. To je 12 do 15 cm dolg, 1 cm debel, četrerooglat košček lesa, v katerega na enem koncu zavrtaj — kakor slika kaže — lijakasto luknjo, katere premer naj meri na eni strani nekaj čez pol centimetra, na nasprotni pa nekaj manj. V to odprtino pride majhen lijaček, ki ga narediš iz tenke pločevine (od konzervne škatle; najboljša je sicer medna pločevina). Konica lijaka gleda iz lesa in ima čisto na koncu prav majhno odprtino. Zgornji konec lijaka je v lesu skrit in



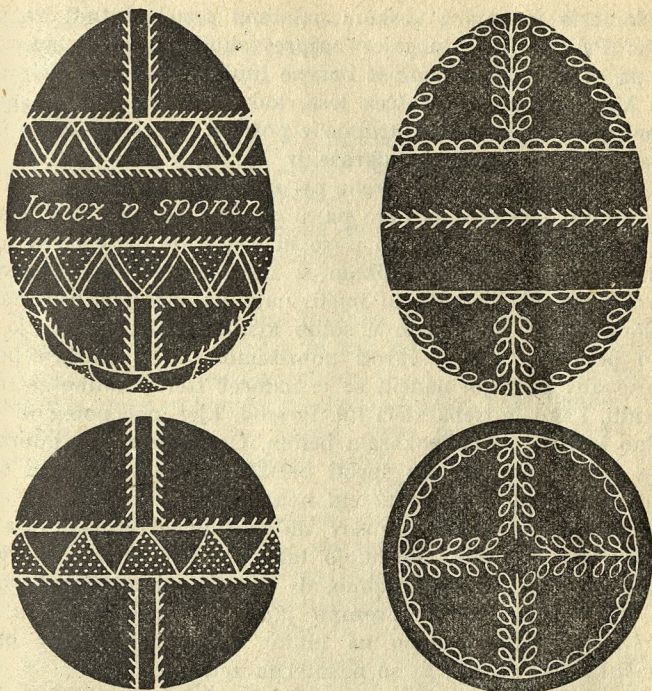


Vzorca slovenskih pisanic.

(Iz: *Sič, Narodni okraski na pirhih in kožuhih.*
Ljubljana 1922 — 3/26, 3/29.)

ga prekrijemo z odprtino v lesu vred s koščkom pločevine, ki ga pribijemo na les. V lijaček denemo čistega čebelnega voska. Pripravimo si nato svečo poleg sebe in jo prižgimo. »Pisanje« se lahko začne.

V levico primemo trdo kuhano jajce, ki naj bo čisto, lepo okroglo in gladko. V desnico primemo pisalo (pisač) kakor svinčnik ali peresnik, podržimo pločevinasto konico v bližino plamena sveče ter pustimo, da se lijaček dobro razgreje in se vosek v njem raztopi. Z voskom, kolikor ga priteka skozi odprtino na konici lijačka, »pišemo« po jajcu različne ornamente.



Vzorca slovenskih pisanic.

(Iz: Sič, *Narodni okraski na pirhih in kožuhih*.
Ljubljana 1922 — 2/13, 2/14.)

Za predlogo naj nam služijo Sičevi primeri, ker so — morda z izjemo desetega lista — pristno narodni!

Ko je jajce »popisano«, ga damo v barvo. Barva se bo pri-
jela vseh tistih ploskev, ki niso pokrite z voskom, risba pa
ostane lepo bela. Voščeno prevleko risbe spravimo z jajca na ta
način, da držimo jajce nad štedilnikom ali nad plamenom sveče.
Kjer je bila voščena črta, se pokaže naravna barva jajčne lupine!

Če hočemo imeti pisanico (pisanko) »popisano« v dveh
barvah, bomo jajce potem, ko smo ga prvič popisali in pobarvali,
popisali še drugič in ga položili drugič v (drugo) barvo.

Namesto pisanja z voskom naletimo ponekod tudi na praskanje. Pri tem načinu jajce najprej skuhamo in pobarvamo, nato pa okrase izpraskamo iz barvne lupine s posebno pripravo, ki je kaj preprosta. V košček lesa, kakršnega rabimo za zgoraj opisani писаč ali pisalo, pritrdimo v poševni smeri močnejšo iglo. Z njeno konico praskamo okrase iz lupine.

Nekoliko opreznosti je treba pri »pisanju« s solno kislino. Jajce poprej pobarvamo, nato pa si pripravimo navadno pisalno pero na peresniku — naj bo novo in čedno — dalje malo solne kisline in krpico. S svinčnikom si narišemo na že pobarvano jajce okrase, ki jih hočemo imeti, nato pa vlečemo po črtah s peresom, ki ga pomakamo v solno kislino. Potrebno pa je, da vsako potezo s krpico sproti pobrišemo. Prvo pisanico bomo »popisovali« za vajo: naučiti se je namreč treba, koliko je treba pritisniti, kako je treba vleči itd. Povsod, kjer smo potegnili črto s solno kislino, se bo pokazala belina. Opozarjamo pa ponovno, da je treba solno kislino sproti brisati z jajca, ker nam sicer prežre lupino in je piruh potem neužit.

Namesto narisanih okrasov dobimo ponekod tudi rahle rastlinske okrase. Nastanejo tako, da prevežemo vse jajce s peteršiljem in pri tem pazimo, da se vsi lepi, večji listi prilagajo na lupino. Tako prevezano jajce položimo v barvo. Ko peteršilj odstranimo, bodo na lupini rahli obris listov in še drugačni nežni okras, ki so nekaterim zelo všeč.

Morebiti se temu ali onemu toži, da bi kakšno posebno lepo popisano jajce strl in pojedel. Rad bi ga spravil. Toda razkrajajoča se vsebina dostikrat škoduje barvam lupine. Če hočemo jajce — pisanico — spraviti ali jo obdržati kot okras v sobi (skoznjo se potegne pisana vrstica, ki se spodaj zavozla, nakar se jajce — pisanica obesí na steno itd.), je bolje, da popišemo prazno jajce. Jajce pač izpihamo, nato pa obe odprtini zadelamo z voskom, da nam pri barvanju barva ne zaide v notranjost lupine. Posebno lepo pisanico, ki jo bomo spravili za okras v hiši, lahko tudi lakiramo z brezbarvnim špiritovim lakom, ker se barva pod njim bolje ohrani in tako brez škode tudi brišemo prah z jajca.

Zeleni Jurij.

Za slovenske narodne običaje tako značilni in tudi svetovno znani običaj Zelenega Jurija je prihajal že v pozabljenje. V teku časa se je sploh močno spremenil, se skrčil in izgubil prvotni

smisel. Zadnje ostanke imamo še v Beli Krajini, kjer se v zadnjih letih po zaslugi Fr. Marolta lepo oživlja. V drugih predelih našega ozemlja, kjer so ga včasih tudi poznali, je spomin nanj že zbledel.

Lepo bi bilo, ko bi ga v primerni obliki spet oživili tudi v naših družinah. Temu naj služijo naslednja navodila, ki opisujejo »pastirsko« obliko jurjevanja.

Zelenega Jurija slavimo na dan sv. Jurija (24. aprila) ali — kar je še ugodneje — v nedeljo po tem dnevu, oziroma zadnjo nedeljo v aprilu.

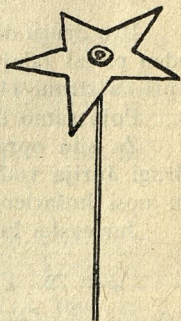
Do pet dečkov si izbere tovariša, ki bo Zeleni Jurij. Zeleni Jurij bodi čim manj oblečen in naj bo, če je količkaj mogoče, bos. Vsega je treba oviti v zelenje. V ta namen pripravimo od 20 do 40 m dolg srobot, ki ga vsega ovijemo z bršljanom; vmes zatakneмо zelene brezove vejice. Tako nastane »naplet«, ki z njim začnemo ovijati Zelenega Jurija. Ovijamo nekako v temle redu: začnemo na zapestju leveice, napletemo nato okoli in okoli leve roke do rame, potem okoli ramen in vratu, preidemo na desno ramo, spustimo naplet do zapestja in ovijamo nazaj do pazduhe, se vrnemo in ovijemo okoli ramen, nato pa začnemo ovijati život. Naplet pričvrstimo okoli bokov, ga speljemo v korak, ga spustimo do členkov in začnemo ovijati najprej levo nogo od členkov navzgor, spustimo naplet spet po desni nogi in spet ovijamo po desni nogi navzgor, nazadnje ga pritrdimo in končamo napletanje v bokih in okoli pasu.

Na enak način zvijemo koničasto pokrivalo (»nakit«), ki vanj zasadimo »rdečo svatsko rožo«.

Rdečo svatsko rožo predstavlja peterokraka rdeča zvezda, nataknjena na šibo in pritrjena z žebljem, čigar glavico ovijemo s papirjem enake barve. Konice zvezde so izmenoma zasukanе navzgor in navzdol (glej sliko).

Jurija opašemo nato še z zvito trto (opasovnico), za njo pa privežemo drugo, za katero bosta vodila Zelenega Jurija dva tovariša (lahko tudi samo eden).

Zelenemu Juriju damo v roke z zelenjem ozaljšan kol, ki ima na vrhu pritrjeno pozlačeno jabolko. Tovariša, ki ga vodita, pa nosita vsak veliko zeleno vejo ali »napleteno« vrbovo šibo.





Iz foto-arhiva Folklornega instituta v Ljubljani

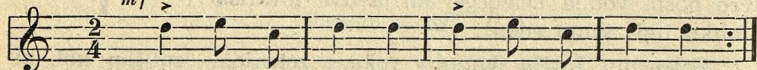
Dva druga dečka sta si pripravila vsak svoje jurjevske godalo, eden piščal (glej naš opis na strani 441), drugi pa tul (glej naš opis na strani 440). Le-ta tudi nosi košarico, v katero zbira darí.

Pojo samo tisti, ki vodijo Jurija, nikoli pa ne Jurij sam.

Za silo opravijo jurjevanje tudi trije dečki. Eden je Jurij, drugi Jurija vodi in zraven »tuli« (= piska na tul), tretji poje in nosi košarico. — V Jurija preoblečemo lahko tudi deklico.

Jurjevska kolednica pa je po zapisu Fr. Marolta, 1931 tale:

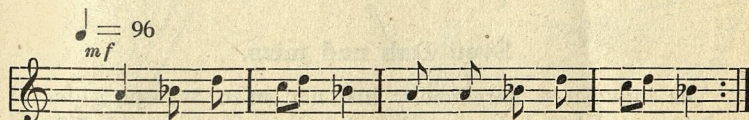
♩ = 72. *Enoglasno.*
mf >



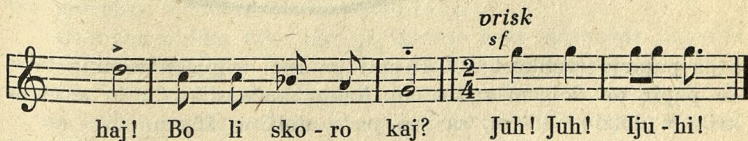
Pro - šel je, pro - šel pi - sa - ni vu - zem,
do - šel je, do - šel ze - le - ni Ju - re



Temu prvemu delu kolednice sledi neposredno drugi, ki se poje zelo hitro (tako imenovane »darí«):



Daj - te mu, daj - te, Jur - ja da - ro - vaj - te;
 daj - te mu mle - ka, zé - le - na mu o - ble - ka,
 daj - te mu vi - na, da ga ne bo zi - ma,
 daj - te mu me - sa, da se ne o - tre - sa,
 daj - te mu špe - ha, da ga ne bo kre - ha,
 daj - te mu ja - jec, da ga ne bi za - jec,
 daj - te mu kru - ha, da ga ne bi mu - ha,
 daj - te mu so - li za de - be - le vo - li,
 daj - te mu po - ga - če, da mu noge pósko - če,
 daj - te mu ma - sti, da bo vre - den ča - sti,
 daj - te mu haj - de, da se do - ma na - jde,
 daj - te mu ple - če, da vam kaj ne re - če,
 daj - te mu kraj - car, da ga ne bo Špraj - car,
 daj - te mu šku - du, da ne poj - de k su - du,



S takšnim ali podobnim »jurjevanjem« praznujemo v družini »praznik pomladi«. Hišo smo v ta namen okitili s svežim zelenjem, nastopu zelenega Jurija pa naj sledi prijetna družinska

zabava z igrami in petjem. Tak nedeljski popoldan na začetku pomladi bo v vsaki družini lepo slavlje.

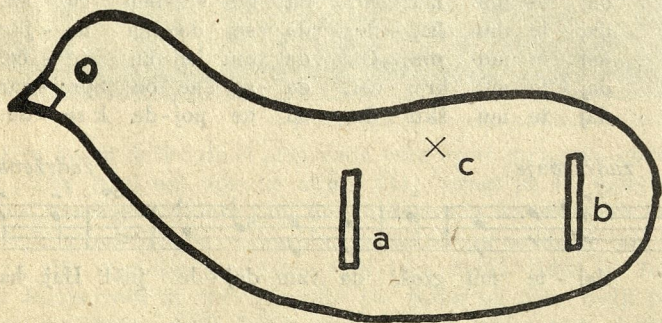
Pripomniti moramo seveda, da je pravkar opisani običaj nastal iz prvotne oblike in da so ga uvedli belokrajinski pastirji. Prvotna oblika, ki se je po zaslugi Fr. Marolta oživila in zdaj živi, pa presega obseg družinskega slavlja in je izrazito slavlje soseske, zato je v tem okviru ne bomo opisovali.

Sveti Duh nad mizo.

Za binkošti si naredimo v hiši nad mizo Svetega Duha, ki se bo — podobno kakor angel nad jasticami v kotu o božiču — spuščal nad njo in splaval spet pod strop, ko se bodo vrata odpirala oziroma zapirala.

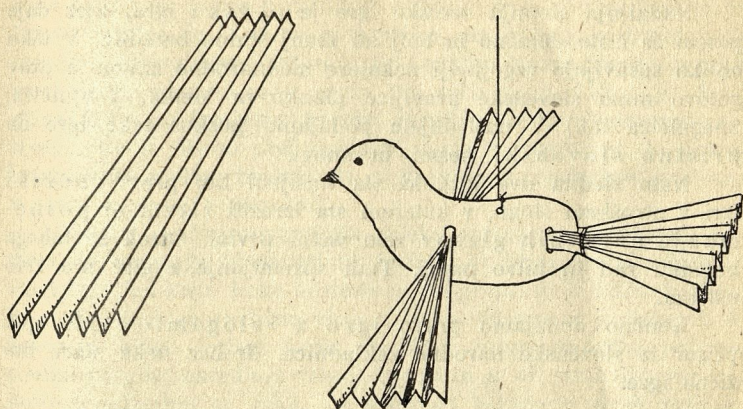
Takega Svetega Duha so delali včasih iz lipovine ali iz bukove gobe. Ker je treba za to že nekaj spretnosti v rezljanju, ga bomo mi naredili rajši iz papirja in lepenke.

Izrezali si bomo iz tanke bele lepenke trup goloba, kakor ga kaže slika 1. Nato bomo iz enega koščka tršega belega papirja (velikost 15×20 cm) naredili perutnice, iz drugega koščka ena-



kega papirja (velikost 7×16 cm) pa rep. Oboje naredimo tako, da papir po dolgem zgubamo, kakor kaže slika 2, in sicer za krila v dolžino 15 cm, za rep pa v dolžino 16 cm.

V trup nato urežemo dve po 1 mm široki in kak centimeter visoki odprtini. V prvo (a) potisnemo nagubane perutnice, v drugo (b) pa rep, ki ga pa na sredi prepognemo in tik ob trupu prevezemo z belo nitko.



Trup nato pri c prederemo s šivanko in speljemo skozi dolgo belo nit, ki jo na trupu zavežemo. Nad mizo pritrdimo v strop vijakec z obročkom. Skozi ta obroček potegnemo konec niti in ga nato speljemo do vrat, kamor ga pritrdimo z majhnim čebličkom. V mestnih stanovanjih, kjer ni pripravnega kota, se obesi Sveti Duh prav primerno nad mizo sredi sobe, ako je nad njo lesteneč ali večja luč. Na lesteneč ali luč pritrdimo lep rdeč trak in skozenj potegnemo nit s Svetim Duhom. Dolžino niti ugotovimo s poskušanjem.

2. Igre.

V vsakem otroku je želja po predstavljanju. Kaj kmalu se otrok ne zadovolji več z zgolj gledanjem in poslušanjem. Rad bi sam predstavljal, kar je gledal in slišal. Pravljica, ki jo pripoveduje starejši, oživi z otroki, ki si razdele vloge in jim skoraj vse potrebno nadomesti živa domišljija.

Osnovna oblika take igre je igranje brez spisanega besedila ali improvizacija. Takšna igra tudi ne potrebuje gledalcev. Igrá jo otroška družba čisto sama zase. Celo to se zgodi, da izgubi takšna predstava mnogo svoje prisrčnosti in neposrednosti, če ji očitno prisostvuje nekdo, ki hoče gledati in poslušati.

Prvo spisano besedilo za predstavljanje v najpreprostejši obliki so vložne pesmice, ki zahtevajo spremljave z gibi. Nabrali smo nekaj takih pesmi, ki jih imajo najmlajši nad vse radi.

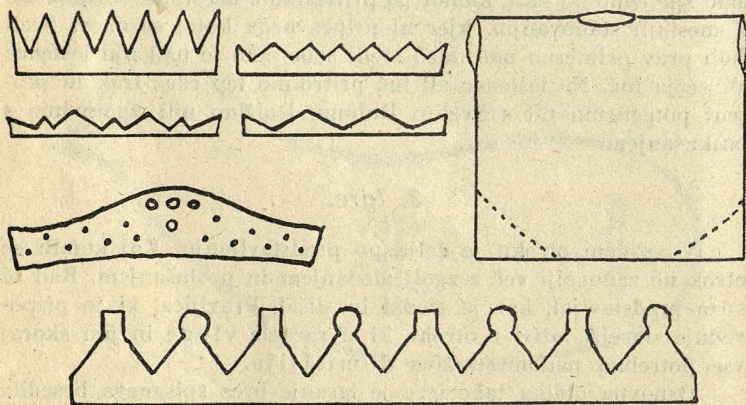
Nadaljnja stopnja otroške igre je pevška igra, kjer daje pesem že čisto določno in bolj ali manj stalno besedilo. V tako obliko spravljajo vzgojitelji nekatere mednarodno znane, a prav gotovo malo slovenske pravljice (Janko in Metka, Trnjulčica, Snegulčica itd.) V naslednjem podajamo poskus take igre ob pristno slovenski pesmi in snovi.

Nato sledita dve igri, ki sta mišljeni kot pravi zborski igri v otroškem slogu, v katerem sta izraziti ritem in posne-manje naravnih glasov zelo važni prvini. Otrok se takega besedila rad in hitro nauči. Tudi spremljanje z gibi mu zelo ustreza.

Končno dodajamo pravo igro z »vlogami«, toda spet prizor iz slovenske narodne zakladnice, drobec neke stare bo-žične igre.

Nekaj o potrebščinah pri igrah.

Najvažnejša potrebščina pri otroških predstavah je otroška domišljija. Hvala Bogu — te ima vsak zdrav otrok zadosti.



Včasih pa je otrokom zaželeno tudi pomoč odraslih. Zgodi se namreč, da prirede predstavo tudi za večji krog, zlasti o posebnih prilikah. Takrat ne zadoščajo preproste potrebščine, ki si jih otroci najdejo kakor koli za vsak dan.

Pokrivala. — Koničasto pokrivalo iz papirja smo pokazali na strani 528. Pri pravljičnih vlogah so potrebne razne krone. Naša

slika nam kaže krone v različnih oblikah: prve štiri so kraljevske krone, spodaj je diadem za kraljico, na koncu je krónica za princeso (obseg samo 20 cm). Vsako tako krono narišemo najprej na lepenko, in sicer mora biti tako dolga kakor je obseg glave. Nato jo izrežemo in oba skrajna konca zlepimo ali sešijemo. Če je nismo prej prelepili z zlatim papirjem, jo potem bronziramo z zlato bronzo, ki jo kupimo za malenkosten denar v vsaki trgovini z barvami.

Obleke. — Najpreprostejša obleka nastane iz krepastega papirja, iz cenenega blaga ali iz prtičev, ki jih začasno sešijemo. Prejšnja slika kaže, kako nastane na najpreprostejši način haljica, ki služi lahko za različne vloge. Če jo delamo iz papirja ali iz cenenega blaga, potem papir ali blago preganemo čez pol, na sredini pregiba naredimo vratno izrezo in jo ob straneh sešijemo, pustivši odprtino za roke. Če sešijemo haljico iz dveh prtičev, seveda ne smemo ničesar rezati, ker hočemo prtiče po igri spet rabiti. Položimo ju samo drugega na drugega in ju sešijemo po ramenih in ob straneh, tako da nam ostanejo tri odprtine: vratna izreza in obe odprtini za roke.

Za drugačne obleke nam služijo stara spodnja in vrhnja krila, stari pajčolani, zavese, namizni prtovi itd. Otroška domišljija in materina iznajdljivost bosta našli izhod v vsaki težavi!

Za moške obleke (kraljeviče itd.) bodo dobrodošle dekliške telovadne hlače.

a) GIBALNE IGRE

Otroci posnemajo v ritmu ob naslednjih pesmicah razne gibe iz življenja. Vse pesmice se pojo po napevu »Čuk se je oženil«.

»Zeleni Jurij«.

Otroci v kolu poskakujejo:

Prišel je Zeleni Jurij k nam,
z nami pleše, preden gre drugam!
Tutu tutu tutu, tutu tu!

»Hrošč«.

Otroci leže na hrbtu ter cepetajo z nogami in rokami:

Če z drevesa pade hrošč na tla,
pa tako z nogami cepetá!
Copa copa copa, copa cop!

»Capljač«.

Otroci poskakujejo na mestu, izmenoma v razkoračni in osnovni stoji, zraven vsakokrat zakrilijo z rokami:

Naš capljač je vedno srborit,
kadar ga pocukamo za nit!
Cuka cuka cuka, cuka cuk!

»Kovač«.

Otroci posnemajo v rahlo razkoračni stoji, kako udarja kovač po nakovalu:

Kládivo tako kovač vihti,
da vse polno isker krog prši!
Pinkà pinka ponka, pinka ponk!

»Turek«.

Otroci čepe po turško, se priklanjajo in vzravnavajo:

Turek vsak doma čepi takó,
se priklanja gostom prav lepó.
Salem, salem, salem álejkúm!

»Perica«.

Otroci posnemajo najprej ožemanje, nato pa (stojé na koncih prstov in v vzročenju) obešanje perila:

Ob potočku bistrem peremo
in perilo razobešamo.
Pljuska, pljuska, pljuska — pljuska, štrc.

»Klopotec«.

Otroci stojé krožijo z rokami:

V vetru naš klopotec klopotá,
vetrnice suče, kar se dá.
Klopa, klopa, klopa — klopa, klop.

»Žoga«.

Otroci upro roke v boke in poskakujejo na mestu vedno više!

Naša žoga skače in beži,
kdo jo, kdo jo prvi ulovi?
Lopa, lopa, lopa — lopa, lop.

»Veslač«.

Otroci čepijo, kolena tiščijo k bradi, posnemajo veslanje, močno nihajo s trupom:

Urno, urno čolnič naj hiti,
vsak krepkó se v vesla zdaj uprí!
Ena, dve in ena — en dva, tri!

»Zvonar«.

Otroci razkoračeni posnemajo gibe, kot bi vlekli za vrv pri zvonovih; vzravnavajo se in počepajo:

Večno luč zvonimo — lahko noč,
naj bo z nami vedno božja moč!
Bimbom, bimbom, bimbom — bimbambom!

c) PEVSKE IGRE

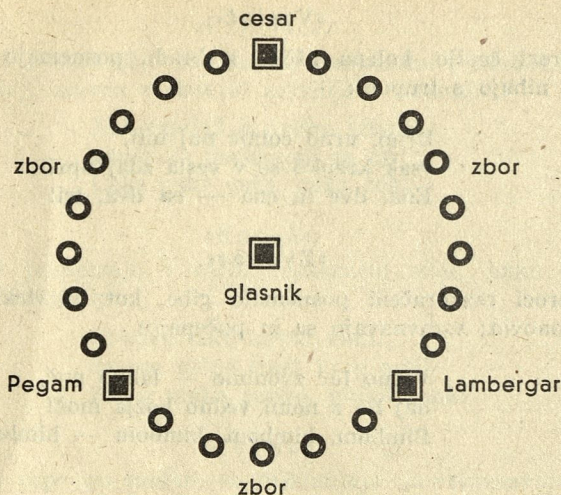
Pegam in Lambergar.

Po ljudski pesmi priredil Miklavž Kuret.

Za to igro so potrebni štirje dečki, ki imajo določene »vloge«: eden je cesar, drugi je Pegam, tretji Lambergar in četrti glasnik. Seveda ni ovire, da bi ne prevzele teh vlog tudi deklice, dasi se fantom bolj prilegajo. Ostali otroci tvorijo zbor. Vsi skupaj se razpostavijo v krog, kakor kaže načrt. Na določenih mestih stojе cesar, Pegam in Lambergar. Glasnik stoji spočetka na sredi kroga.

Posamezni »igralci« naj si po možnosti pripravijo nekaj potrebščin: cesar si bo dal krono na glavo in se bo ogrnil z materinim predpasnikom; Pegam in Lambergar naj imata vsak svoj ploski meč (pozor: meč naj bo lesen in brez konice!) in papirnato kapo s papirnato »perjanico«. Zelo učinkovito bo, če bosta imela vsak svojega konja: imenitno bo služil v ta namen konj na kôlcu, kakršnega smo opisali na strani 436. Glasnik je lahko poljubno napravljen, za zbor pa posebnih priprav ni treba.

Za začetek igre se postavijo vsi tako, kakor kaže načrt. Vsa igra se poje, in sicer po spodnjem napevu, ki ga je po pristno ljudski melodiji (zapis Fr. Kramarja) uredil France Marolt.



V besedilu bo točno razvidno, kaj in kdaj poje zbor, kaj in kdaj pojo Pegam, Lambergar ali glasnik. Ko dospe besedilo do konca napèva, se začne napev znova, kakor povedo že številke posameznih odstavkov.

1.

Pegam izroči glasniku papirnat zvitek. Glasnik zapoje; za njim se potem oglasi zbor.

$\text{♩} = 68$ Glasnik: Zbor:

Pe - gám pi - sál ce - sar - ju je. Di-

drom, di-drom, di - drom, di-drom, di - drom, di-drom, di-

drom, di-drom. Di - drom, di-drom, di - drom, di-drom.

Med petjem zbora je glasnik zvitek razvil in stopa počasi proti cesarju ter se postavi prédenj.

2.

Glasnik (bere cesarju iz zvitka):

Al 'maš junaka takega,
da bi se šel skušát' z menó?

Pegam (ponovi):

Da bi se šel skušát' z menó?

Zbor: Didrom, didrom, didrom, didrom.

3.

Cesar vzame zvitek, ga zmečka in zapoje, zroč proti Pegamu:

Jaz 'mam junaka takega,
da bo se šel skušát' s tebó:
iz Kranjskega je Lámbergar.

Zbor (ponovi):

Iz Kranjskega je Lámbergar.

4.

Cesar izroči glasniku nov zvitek. Glasnik odide med naslednjo kitico proti Lambergarju in mu izroči zvitek. Medtem poje zbor:

Lambérgar pošto zdaj dobí,
naj se na Dunaj brž spustí,
da s Pégamom se v boj spustí,
da s Pégamom se v boj spustí.

5.

Lambergar prebere zvitek in zajaha »konja«. Medtem odide glasnik k Pegamu in se tudi le-ta odpravi na pot. Glasnik stopi spet na sredo kroga. Pegam in Lambergar »jahata« drug za drugim v krogu nekajkrat naokoli. Medtem poje zbor:

Séde na konj'ča brzega,
k' je pil sladkó rebuljico
in zobal je pšeničico.
Didrom, didrom, didrom, didrom.

6.

Pegam dospe pred cesarja in se oholo postavi k njemu,
Lambergar pa še »dirja« nekaj časa ob notranji strani kroga
naokoli. Medtem poje zbor:

Po Dunaju tako drčí,
da ogenj mu 'zpod nog frčí,
da Pegam misli, da grmí,
da Pegam misli, da grmí.

7.

Lambergar se ustavi pred cesarjem, ga pozdravi, nato
se ustopi pred Pegama.

Lambergar:

S tebó sem se prišél boj'vat',
prišél sem glávo ti jemát'.

Zbor (ponovi):

Prišél je glavo ti jemát.
Didrom, didrom, didrom, didrom.

8.

Pegam se Lambergarju zareži:

Men' se ne smili drugega
ko tvoja srajca vezena,
ki bo s krvjó premóčena,
ki bo s krvjó premóčena.

9.

Pegam kar nadaljuje:

Al' gréva na cesarski dvòr
al' pa na ta veliki trg?

Zbor (ponovi):

Al' pa na ta veliki trg?
Didrom, didrom, didrom, didrom.

10.

Lambergar odgovori:

Na dvor' se svinje kóljejo,
na trg' se babe kregajo,
tam fantje se ne bijejo.

Zbor (ponovi):

Tam fantje se ne bijejo.

11.

Lambergar kar nadaljuje:

Midvá grevâ v ravnó poljé,
da bodo vid'li vsi ljudje
in vsa gospôda dúnajska.

Zbor (ponovi):

In vsa gospôda dúnajska.

12.

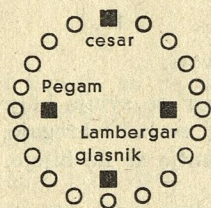
Pegam in Lambergar na »konjih« skupaj odrineta po krogu naokoli. Pred njima stopa glasnik. Nato stopi glasnik h krogu, tako da stoji nasproti cesarju, Pegam in Lambergar pa si tudi stopita nasproti in skočita drug proti drugemu, ne da bi si še kaj storila. Medtem poje zbor:

Sta šla na rávno mi poljé.
Enkrát napróti zdírjata,
drug drug'mu prav nič ne stor'tà,
drug drug'mu prav nič ne stor'tà.

13.

Pegam in Lambergar se spet zaletita drug proti drugemu, zavihtita meče in si zbijeta kapi z glave (pozor, da ne bo nesreče!). Zbor medtem poje:

U drugo proti zdirjata,
klobuka z glav si zbijeta,
ušesa si opraskata,
ušesa si opraskata.



14.

Pegam in Lambergar se zapodita tretjič drug v drugega. Lambergar navidez zamahne po Pegamu, le-ta pade in obleži na tleh. Lambergar natakne Pegamovo kapo na meč in jo visoko dvigne. Medtem poje zbor:

U tretje prot' zadírjata:
Pegámu glava odletí,
Lambérgar jo na meč vlovi,
Lambérgar jo na meč vlovi!

15.

Lambergar stopi pred cesarja in položi Pegamovo kapo prédenj. Cesár zapoje:

Kaj hočeš za plačilo ti:
ali cekíne al' gradí,
ali cekíne al' gradí?

Zbor (ponovi):

Ali cekíne al' gradí?

16.

Lambergar se prikloni in odgovori:

Na Kranjskem ímam tri gradí,
da b' moji, prosim, lastni b'li,
da b' moji, prosim, lastni b'li.

Zbor:

Da bi njegovi lastni b'li!

17.

Cesar: Kar 'češ imét', naj se zgodí,
naj dolgo še tvoj rod živí,
naj dolgo še tvoj rod živí!

Zbor: Naj dolgo še tvoj rod živí!

Dva izmed zbora spravita na tleh ležečega Pegama v kraj, cesar z glasnikom odide, ostali zbor pa se z Lambergarjem uvrsti v sprevod in odpoje še eno kitico na besedilo: »Didrom, didrom...« ter odkoraka s prizorišča. S tem je »igre« konec.

Razume se samo po sebi, da se vrši ta »predstava« lahko v sobi ali na prostem; nikar pa je ne prenašajmo na kakor koli pripravljen »gledališki oder«.

č) ZBORSKE IGRE

Vlak.

Otroci govoré v ritmu, kot bi od daleč vozil vlak:

Saj ne speljem, saj ne speljem! —
Bom že spêljaj, bom že spêljaj!

Tedaj pritečejo od nekod trije otroci in govoré drug z drugim:

Slišiš? Bliža se hlapón!
Z njim se peljemo zastonj. —
Dobra misel! — Že veljá! —
Družba z vlakom se peljá.

Eden izmed otrok se ustopi v kraj in prevzame vlogo uradnika pri železniški blagajni. Otroci kupujejo po vrsti vozne listke.

Prvi: Dva listka prosim za Žlebič.

Zbor: Za Žlebič, za Žlebič.

Drugi: Meni pa za Drenov grič.

Zbor: Drenov grič, Drenov grič.

Tretji: Meni pa do Preserja.

Zbor: Preserja, Preserja.

Tretji: In še enega za psa.

Zbor: Še za psa, še za psa.
 Na hlapón, na hlapón,
 vse zastonj, vse zastonj,
 že veljá, že veljá,
 družba z vlakom se peljá.

Nekaj otrok, razburjeno:

Vsak čas tukaj bo hlapón!

Zbor: Bo hlapon, bo hlapon!
 Nekateri: Hitro, hitro na perón!

(Gredo na peron.)

Zbor: Na peron, na peron!
 Nekateri: Že sopiha, že hrumí!

Zbor: Že hrumi, že hrumi!

Železničar: Stran od tod stopite vsi,
 da se kaj ne pripeti!

Zbor: Pripeti, pripeti!
 Za Žlebič, za Žlebič,
 Drenov grič, Drenov grič,
 Preserja, Preserja,
 še za psa, še za psa.
 Na hlapón, na hlapón,
 vse zastonj, vse zastonj,
 že veljá, že veljá,
 družba z vlakom se peljá.

Sprevodnik: Vstopite!

Otroci vstopajo, vlak odpelje, otroci gledajo skozi okna.

Nekateri: Že gremò! Stroj puhtí!

Zbor: Puh-puh-puh, puh-puh-puh!

Nekateri: Vsak pri oknu se tišči!

Zbor: Š-š-š, š-š-š!

Nekateri: Vsakdo maha! — Stroj ječi.

Zbor: S-s-s, s-s-s!

Nekateri: In kolesje se vrtí!

Zbor: F-f-f, f-f-f!

Že hrumí, že hrumí!

Na peron, na peron!

Pripetí, pripetí!
 Za Žlebič, za Žlebič,
 Drenov grič, Drenov grič,
 Preserja, Preserja,
 še za psa, še za psa!
 Na hlapón, na hlapón,
 vse zastonj, vse zastonj!
 Že veljá, že veljá,
 družba z vlakom se peljá!

Vlak se pelje, potniki veselo vzklikajo.

Nekateri: Kako se bliska svetli tir!

Zbor: Svetli tir, svetli tir!

Nekateri: Kako prijeten je večer!

Zbor: Je večer, je večer!

Nekateri: Dim se vleče čez poljé!

Zbor: Čez poljé, čez poljé!

Nekateri: Drogovi mimo nas leté!

Zbor: Vsi leté, vsi leté!

Puh-puh-puh, puh-puh-puh,

š-š-š, š-š-š,

s-s-s, s-s-s,

f-f-f, f-f-f!

Že hrumí, že hrumí!

Na peron, na peron!

Pripeti, pripeti!

Za Žlebič, za Žlebič,

Drenov grič, Drenov grič,

Preserja, Preserja,

še za psa, še za psa!

Na hlapón, na hlapón!

Vsi zastonj, vsi zastonj!

Že veljá, že veljá,

družba z vlakom se peljá!

Potniki so dobre volje.

Nekateri: Vsa kolesa nam pojó.

Zbor: Nam pojo, nam pojo.

Nekateri: Oblak se pelje čez nebo.

Zbor: Čez nebo, čez nebo.

Nekateri: Sonce, glej, zvonik zlatí.

Zbor: Ga zlatí, ga zlatí.

Nekateri: Po srečo peljemo se vsi!

Zbor: Srečo vsi, srečo vsi!

Svetli tir, svetli tir!

Tih večer, tih večer!

Čez poljé, čez poljé,

vsi leté, vsi leté!

Puh-puh-puh, puh-puh-puh,

š-š-š, š-š-š,

s-s-s, s-s-s,

f-f-f, f-f-f!

Že hrumí, že hrumí!

Na peron, na peron!

Pripeti, pripeti!

Za Žlebič, za Žlebič,

Drenov grič, Drenov grič,

Preserja, Preserja,

še za psa, še za psa!

Na hlapón, na hlapón!

Vsi zastonj, vsi zastonj!

Že veljá, že veljá,

družba z vlakom se peljá!

Zbor je govoril vedno tiše. Ko izgovori zadnjo besedo: »... peljá!« se oglasi nenadno eden in zakliče: »Stoj!« Vsi ponove: »Stoj!«

In igre je konec.

Dež.

Otroci stojijo v polkrogu okoli večjega otroka. Vsi držijo glave sklonjene. Večji otrok predstavlja oblak.

Oblak: Jaz sem oblak, težak in siv.

Do zdaj me veter je podil,

zdaj pa za hipec bom obstal,

bom v kapljah na zemljó scurljal.

Kap, kap! Od mene vse kapljá

na glave, strehe ín na tla.

Kaplje okoli oblaka se prebude, iztegnejo prste k tlom in dvigajo in spuščajo iztegnjene roke:

Kap, kap — kap, kap! Tako kapljá
na glave, strehe in na tla.

Posamezne: Smo kaplje urne in drobné —

Zbor: — in drobné, in drobné.

Posamezne: Letimo doli do zemljé —

Zbor: — do zemljé, do zemljé.

Posamezne: A ko se ji približamo —

Zbor: — bližamo, bližamo,

Posamezne: se marsikdo drži grdó,

Zbor: — oj marsikdo, marsikdo.

Kap, kap — kap, kap! Tako kapljá
na glave, strehe in na tla.

Nekaj otrok se dela, kakor da trpijo silno vročino in kakor
da se potijo.

Posamezne: A če nas kdaj predolgo ni —

Zbor: — dolgo ni, dolgo ni,

Posamezne: se zopet marsikdo jezi.

Zbor: Kdo jezi, kdo jezi.

Posamezne: Tedaj si vsak želi dežjá —

Zbor: — vsak dežjá, vsak dežjá,

Posamezne: da bi pošteno zmočil ga —

Zbor: — zmočil ga, zmočil ga.

Prav drobné, prav drobné,

do zemljé, do zemljé,

bližamo, bližamo,

marsikdo, marsikdo.

Kap, kap — kap, kap! tako kapljá

na glave, strehe in na tla.

Zdaj so spet vsi otroci deževne kaplje.

Zbor: Me kapljice šumimo: Š!

Š! Š!

Me kapljice šumimo: S!

S! S!

Na kamne padamo: Pljusk, pljusk!

Čif-čof! Čif-čof!

Dolgo ni, dolgo ni —

kdo jezi, kdo jezi —

vsak dežjá, vsak dežjá —

zmočil ga, zmočil ga —
 prav drobné, prav drobné —
 do zemljé, do zemljé —
 bližamo, bližamo —
 marsikdo, marsikdo —
 kap, kap — kap, kap! tako kapljá
 na glave, strehe in na tla.

Nekatere: Smo včasih pravi božji dar —

Zbor: — božji dar, božji dar.

Nekatere: Vesel nas je vsak gospodar —

Zbor: — gospodar, gospodar.

Nekatere: Kako vesel je mladi svet —

Zbor: — mladi svet, mladi svet.

Nekatere: Raja in vriska ves prevzet —

Zbor: — ves prevzet, ves prevzet.

Nekatere: Vse raste in odganja spet!

Zbor: Raste spet, raste spet!

Š, š,

s, s,

pljusk, pljusk, pljusk, pljusk,

čif-čof, čif-čof,

dolgo ni, dolgo ni —

kdo jezi, kdo jezi —

vsak dežjá, vsak dežjá —

zmočil ga, zmočil ga —

prav drobné, prav drobné —

do zemljé, do zemljé —

bližamo, bližamo —

marsikdo, marsikdo —

kap, kap — kap, kap! tako kapljá

na glave, strehe in na tla.

Otroci se razvrste v dve vrsti, večji stoje za manjšimi. Oni v drugi vrsti polože roke onim v prvi vrsti kakor opeke na glavo. Oni v prvi vrsti pa dvignejo votle dlani drugo k drugi in tvorijo žleb.

Nekatere: Na gladko streho pljuskamo —

Zbor: — pljuskamo, pljuskamo.

Nekatere: Ko pôtok živ štropóčemo —

Zbor: — štropóčemo, štropóčemo.

Nekatere: Po žlebu spet klokočemo,

Zbor: — klokočemo, klokočemo,
 Nekatere: — in v strmo cev se ženemo —
 Zbor: — se ženemo, se ženemo.

Smo včasih pravi božji dar —
 gospodar, gospodar —
 mladi svet, mladi svet —
 ves prevzet, ves prevzet —
 raste spet, raste spet —
 š, š,
 s, s,
 pljusk, pljusk, pljusk, pljusk,
 čif-čof, čif-čof —
 dolgo ni, dolgo ni —
 kdo jezi, kdo jezi —
 vsak dežjá, vsak dežjá,
 zmočil ga, zmočil ga —
 prav drobné, prav drobné —
 do zemljé, do zemljé —
 bližamo, bližamo —
 marsikdo, marsikdo —
 kap, kap — kap, kap! tako kapljá
 na glave, strehe in na tla.
 Dež, dež, klok, klok,
 dež, dež, štrop, štrop,
 dež, dež, pad, pad,
 dež, dež, hlad, hlad.

Iz zadnje vrste nenadoma stopi otrok, skoči naprej in zakliče:

Kdo mi posodi dežnik?

Nato zbeži, vsi se zasmejejo, gledajo za njim in se razkrope.

d) IGRA Z VLOGAMI

Pastirci.

*Nastop za tri dečke pred jaslicami. Po kranjski ljudski pesni
 — zapis Matevža Ravnikarja - Poženčana — priredil M. Kuret.*

V kotu so hišne jaslice s prižganimi lučicami. Jožek gleda skozi stolovo naslonjalo in se dela, ko da stoji v hlevu pri oknu. Anzelj spi.

Jožek (*budi Anzeljna*):

Moj Anzelj, moj Anzelj,
kaj tebi se zdi?
Le hitro vstani,
odpiraj oči!
Kako moreš spati?
Jaz zdavnaj ne spim,
jaz kukam 'no gledam,
pri oknu stojim!

Anzelj (*se prebuja, nejevoljen*):

Ah, 'ko b' ga prismuknil,
ker zmiraj veči!
Vpije kot sova
že cele noči!
Se trudim za ž'vinco
in komaj zaspi —
pa vpije nad mano,
da spet se zbudim!

Jožek (*kaže*):

Glej, tamkaj od daleč
kak sonce gor gre,
prav ondi, kjer Jurjeve
štalce stoje:
glej, vse je veselo,
ti se ne zbudiš?
Le hitro vstani!
Kaj zmeraj smrčiš?

Anzelj: Že vstajam, že vstajam
in gledat tja grem!
Se norca ne delaj,
sam' to ti povem,
al' bova zgrmela!
Glej, kod me peljáš!
Predolgo me dražiš,
pokoja ne daš!

Oba gresta na pot — po sobi naokoli.

Anzelj (*kaže proti jaslicam v kotu*):

Oh, Jožek! Oh, Jožek!

Kako je lepo!

To v srce trepeče —

odprt' je nebo!

Kaj bova začela?

'Čem klicat' ljudi?

Jakelj (*prihaja*).

Anzelj: Že Jakelj prepeva,

on tudi ne spi.

On žvižga, on poje,

on piska lepo,

veselje obhaja.

Pojd', greva k njemu!

Jakelj (*pride do njiju*).

Anzelj (*mu stopi naproti*):

Oh, Jakelj, oh, Jakelj,

povej nam zdaj ti,

kaj more to biti,

se štal'ca svetli?

Kaj hočem storiti,

da štal'co dobim?

'Čem čedo prodati,

jo kupit' želim.

Vsi trije so se ustavili in gledajo proti jaslicam.

Jakelj: Oh, Anzelj. oh, Anzelj,

kako se golj'faš,

da ti te lepote

tak dolg' ne spoznaš!

Poglej, tam en angel

v oblakih stoji!

Kaj more le biti,

se v štalci godi?

Jožek: Jaz pomnim, moj oče

je mene učil,

da se bo Mesija

na zemlji rodil.
 Nocoj je gotovo
 ta žlahtni tu čas:
 v štalci je rojen,
 odrešil bo nas!

Jakelj: Ti angelci tamkaj
 že hval'jo Bogá.
 Tecimo mi tjakaj,
 obiščimo ga!
 Jaz bodem zdaj vrgel
 to pal'co na kraj,
 bom suknjo si slekel,
 bom tekel naprej!

Stori tako, ostala dva mu sledita. Pred jaslícamí se ustavijo.

Jožek: Le-semkaj smo prišli,
 pri štalci smo zdaj.
 K'ter' bode med nami,
 da pojde naprej?
 Jaz bodem ta prvi,
 saj srčnost imam.
 Hodite za mano,
 vas noter peljám!

Jakelj: Ah, Jožek, ah, Jožek,
 te prosim, k' si moj:
 ko prideš tja v štalo,
 kot steber ne stoj!
 Poklekni vsaj doli
 in moli Boga,
 zahvali to Dete,
 ker tebi vse dá!

Jožek (*je stopil čisto k jaslícam*):

Kako se to Dete
 tak' milo drži!
 Se joka, trepeče,
 da glasa več ni!
 Tak' milo nas gleda,
 ročice molí,

od mraza premira,
gorkote želi!

Jakelj: Ti, Jože, ki s' dober,
daj suknjo svojó,
da Dete ne zmrzne,
odeni ga ž njo!
Jaz pojdem pa domu,
bom plahte poiskál,
jo semkaj prinesel,
da ga bom odel!

Jožek: Kako se to Dete pregrozno svetlí!
Kaj more to biti,
da v štalci leži?
Herodež ta kralj pa
tol'k' cimbrov imá —
oh, 'ko je hudoben,
k' noben'ga ne dá!

Vsi trije:

Oh, Jezušček ljubi,
te pros'mo mi zdaj,
da preden preč gremo,
svet' žegen nam daj!
Te hoč'mo objeti,
poljubit' lepo,
vzemi nas k sebi
v sveto nebo!

Pastirci in vsa družina zapoje nato kako lépo slovensko božično pesem.

3. Predstave.

Svet lutk.

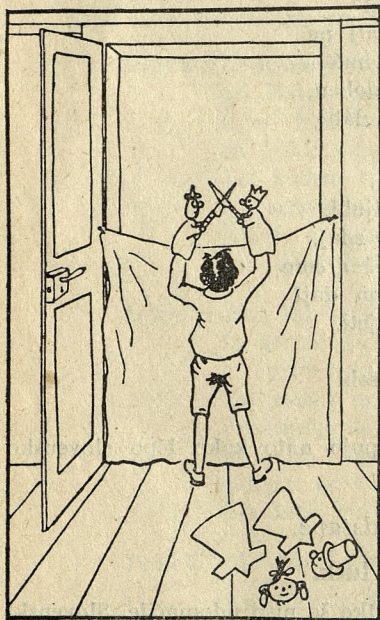
V slovenskih družinah se lutke še niso udomačile. Slovenski otroci so zato za nešteto lepih in vzgojnih doživetij prikrajšani in za prelepo zabavo revnejši. In vendar bi se dale s preprostimi sredstvi in tako rekoč brez stroškov spraviti tudi lutke v vsako našo družino. Zlasti dve vrsti lutk sta takšni, da ne zahtevata skoraj nič priprav: ročne lutke in senčne lutke.

Ročne lutke naredimo navsezadnje lahko s preprostimi glavicami iz krompirja, repe, pese itd., ki jih samo malo »priredimo« (dodamo oči, nos, usta itd.). Glavico natakemo na kazalec. Vso roko malo ogrnemo s pisano ruto — in lutka je narejena. Po »predstavi« je takšna »glava« še vedno uporabna v kuhinji!

Senčne lutke pa izrežemo iz lepenke. Igramo za zaslonom iz prosojnega papirja. Če postavimo za njim luč, da pada senca lutk na papirnati zaslon, se predstava lahko začne...

Naj bi naslednje vrstice vendar že enkrat utrle lutkam pot v slovenske družine! Vzbujeno zanimanje bo lahko dobilo potrebnih točnih navodil v večjih strokovnih delih.*

Ročne lutke.



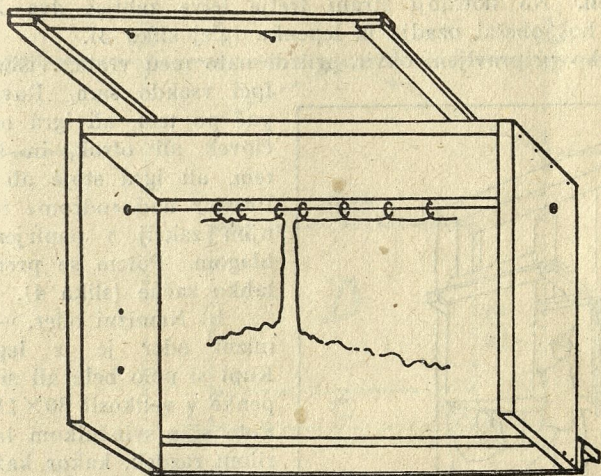
Sl. 1

Oder. — Najpreprostejši oder nastane tako, da med vrati obesiš prt ali lažjo odejo in za tem zaslonom stojé ali sedé igraš (glej sliko 1). Nekaj posebnega je tudi, če igramo poleti na oknu v pritličju in so gledalci zbrani zunaj na vrtu ali dvorišču.

Kdor pa hoče prirejati bolj »zaresne« predstave, si mora omisliti že boljši oder. Oder mora imeti zaveso, da se pred dejanjem odstre in po dejanju zastre, imeti mora ozadje itd. Možnosti za to je nič koliko. Velikost odrske odprtine se ravna po velikosti sobe, kjer so gledalci zbrani. Največja dopustna mera je pač 100 cm dolžine in 50 cm višine. Če igramo

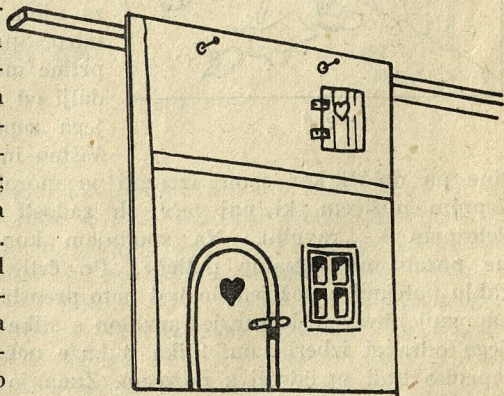
* Opozarjamo na prvo delo te vrste pri nas: Kuret, »Pavliha«, knjiga o ročnih lutkah (Ljubljana 1942). — Isti avtor je pripravil v rokopisu »Čarovni zaslon«, knjigo o senčnih lutkah.

z ozadjem, potem bolj ustreza večja odrska odprtina. Če je odrska odprtina prevelika, se lutka v njej izgubi, kar pa ni prav.



Sl. 2

a) Oder med vrati. — Iz deščic od starega zaboja si naredimo ogrodje (slika 2), ki se točno prilega širini vrat. Višina ogrodja naj bo 50 cm. Na notranji strani obeh stranic pritrdi v bližini zunanjega roba trdno žico, ki bo po njej tekla zastor (na sliki je zastor samo nakazan). Na spodnji vodoravni letvi v pokončnem okviru, ki tvori odrsko odprtino, se bodo vršile predstave; to bo tako imenovana »igralna polica«. Nanjo boš polagal med potekom igre potrebne predmete, na njej bodo lutke »spale«, nanjo se bodo naslanjale itd. Na



vrhnjo desko ogrodja pritrdi dve po 30 cm dolgi letvi, in sicer pravokotno nanjo. Na oba konca teh dveh letev pa pribij tretjo letvo, da nastane vodoravno ležeč okvir, ki je na sliki 2 dobro razviden. Na notranji strani tretje letve zabiješ dva žeblija. Nanju boš obešal ozadja iz lepenke (glej sliko 3).

Tako pripravljeni okvir pritrdi nato med vrata. Višino do-



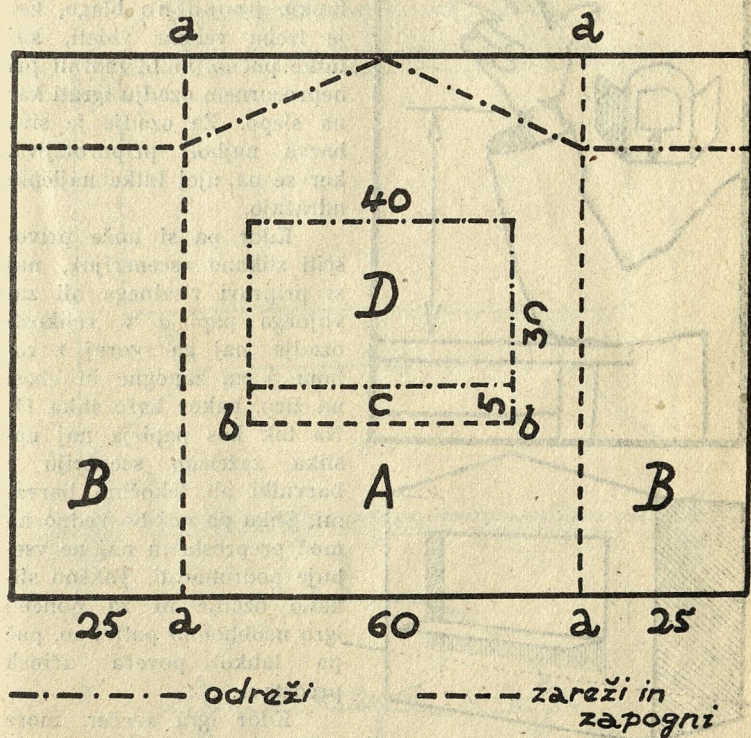
Sl. 4

loči vsakdo sam. Ravná se pač po tem, ali igra odrasel človek ali otrok, in še po tem, ali igra stoji ali sedi. Prostor nad »odrom« in pod njim zakrij s papirjem ali blagom. Potem se predstava lahko začne (slika 4).

b) Namizni oder. — Namizni oder je iz lepenke. Kupi si pôlo bele ali sive lepenke v velikosti 80×110 cm. Polo si s svinčnikom in merilom razdeli, kakor kaže slika 5; predvideti je treba dva »stranska dela« v širini po 25 cm in pa »sprednji del« v širini 60 cm. Ta oder bo nekakšen zaslon in ga boš postavil na rob mize. Igral boš za njim ter pri tem sedel za mizo. Spodnji rob odrske odprtine moraš določiti po razdalji od mizne plošče do svojega zapestja (glej sliko 6). Višino in širino odrske odpr-

tine pa določi kar sam. Izrezati jo moraš previdno z ostrim žepnim nožičem, ki naj teče ob zadosti dolgem — najboljše železnem — ravnilu. Na spodnjem koncu odrske odprtine ne pozabi na »igralno polico«. Po črti b—b boš samo rahlo potegnil z nožičem in boš nato preostali rob iz lepenke (c) zapognil navzven, kakor je razvidno s slike 7. Ostalo obliko našega odra si izberi sam. Slika 8 kaže nekaj vzorcev. Odvečno lepenko tudi tu odreži z nožičem. Zunanjo stran nato tudi poslikaš ali pa jo s pisanim papirjem okusno prelepiš. Po prej

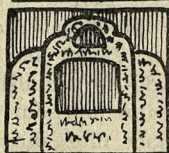
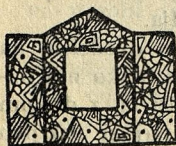
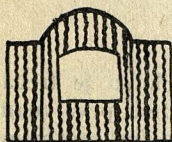
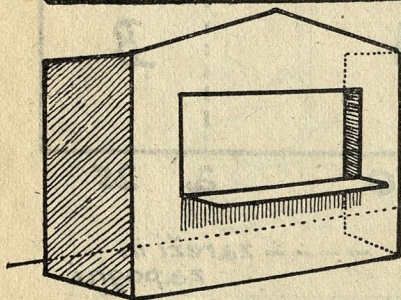
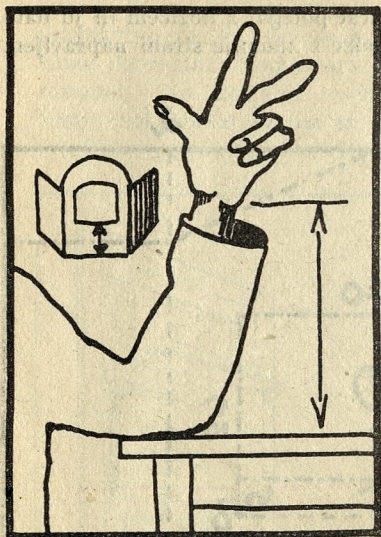
zarisanih robovih a—a samo enkrat potegni z nožičem in ju nato zapogni navznoter. Tako bi bil oder z zunanje strani napravljen.



SI. 5

Oglejmo si zdaj notranjščino. Slika 9 kaže, kako je treba pribiti štiri koščke lesa, ki bodo držali dve trdni žici: prvo (nad odrsko odprtino), ki bo po njej tekla zavesa, drugo (na skrajnem notranjem delu odra), ki boš nanjo obešal ozadja.

Zastor narediš iz pisanih krp. Zastor naj bo dvodelen, da se odstira na vsako stran. Marsikdo bo premišljal, kako naj namesti vrvico, da se bo zavesa z enim potegom odstrlra, z drugim pa spet zastrla. Da si ne pretegne možganov, naj si pazljivo ogleda sliko 10.

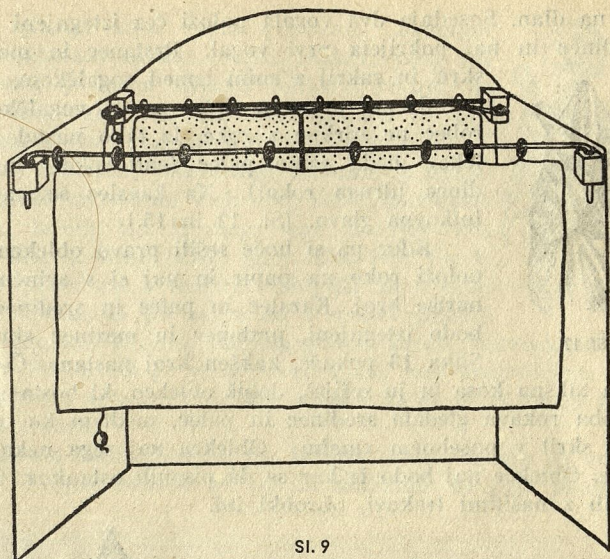


Začetnikom priporočamo stalno ozadje iz blaga. Posebno priporočljivo je prav tanko, prosojno blago, ker je treba vendar videti, kaj lutke počnò, in bi morali pri neprozornem ozadju igrati kar na slepo. Za ozadje je siva barva najbolj priporočljiva, ker se na njej lutke najlepše odražajo.

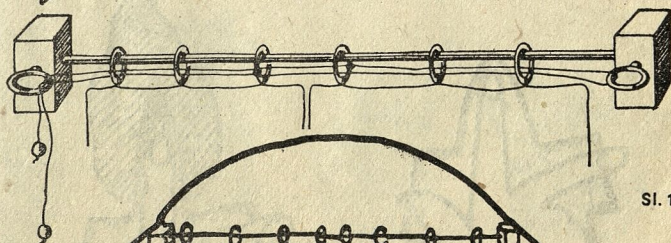
Kdor pa si hoče privoščiti slikano »scenerijo«, naj si pripravi risalnega ali zavojnega papirja v velikosti ozadja, naj ga zgoraj z robom 5 cm zapogne in obesi na žico, kakor kaže slika 11. Na tak kos papirja naj naslika zaželeno scenerijo z barvniki ali tekočimi barvami. Slika pa naj bo vedno na moč preprosta in naj ne vsebuje podrobnosti. Takšno slikano ozadje ni za nobeno igro neobhodno potrebno, pač pa lahko poveča učinek predstave.

Kdor igra zvečer, mora rešiti še vprašanje razsvetljave. Najbolje je, če namestiš žarnico v konservno škatlo. Če položiš na odprtino škatle rdeč, moder, rumen ali zelen svilen papir, dobiš najrazličnejša »razpoloženja«.

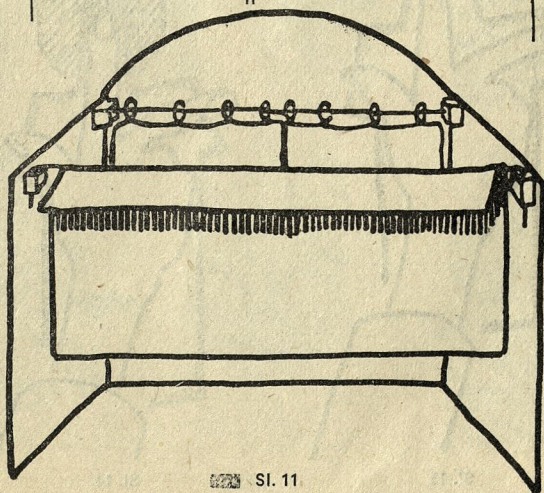
Lutke. — Najprej nekaj o oblekah. Najpreprostejše oblekce so različno pisani moški žepni robci. En vogal robca položi čez kazalec, da



SI. 9



SI. 10



SI. 11

ti visi na dlan. Sosednja dva vogala položi čez iztegnjeni palec in sredinec in naj pokrijeta prvi vogal. Prstanec in mezinec skrči in zakrij z enim izmed vogalčkom. S tema dvema prstoma drži vse tri vogalčke, da robec ne zdrkne z roke. Iz tako nastale »obleke« gleda samo palec (ena roka!) in sredinec (druga roka!). Na kazalec se natakne lutkovna glava. (Sl. 12 in 15.)



Sl. 12

Kdor pa si hoče sešiti pravo oblekco, naj položi roko na papir in naj si s svinčnikom nariše kroj. Kazalec in palec in sredinec naj bodo iztegnjeni, prstanec in mezinec skrčena. Slika 13 pokaže, kakšen kroj nastane. Če urežeš dva takšna kosa in ju sešiješ, dobiš oblekco, ki bosta iz nje skozi oba rokava gledala sredinec in palec, medtem ko ostane kazalec skrit v posebnem »mehu«. Oblekca naj sega nekaj čez zapestje. Oblekce naj bodo iz kar se dá pisanih ostankov. Okrasimo jih z našitimi trakovi, obrobki itd.



Sl. 13



Sl. 14

Za glavice služi sveža povrtnina: krompir, čebula, jabolka, hruške, repa, redkev, pesa itd. Od spodaj je treba izrezati tolikšno luknjo, da glavica med igro trdno sedi na kazalcu (sl. 14). »Maskiramo« jo z različnimi dodatki: s prejico, vato, nitmi, papirjem, vžgalicami, lesenimi in steklenimi koraldami, gumbi vseh vrst, žebliji, bucikami, želodom, lešniki itd. Iz vsega tega nastajajo oči, nosovi, lasulje, brki, brade (glej sliko 16). Vse te dodatke pritrdimo s tankimi žeblički ali z majnimi bucikami, ki jih zarinemo v mehki gomolj.

Če je treba kaj barvila, zadošča pisana kreda, barvnik ali rdeč svinčnik. Po navadi pa je to odveč. Zlasti med krompirjem dobiš tako čudovite »obraz«, da kar strmiš in da ti ni treba dodajati niti trohice.

Namesto takih glavic si jih narediš seveda drugih na nešteto načinov. Najpreprostejši je ta, da natakneš na prst papirnato



Sl. 15



Sl. 16

vrečico v velikosti kakih 4×6 cm. Zlepiš si jo sam iz belega zavojnega ali podobnega papirja. Na eno stran z barvniki narišeš ali z vodnimi barvicami naslikaš »obraz«, na drugo stran pa »lase«. Četverooglata oblika glave niti najmanj ne moti. — Na tem mestu ne moremo naštetih ostalih načinov, od katerih so nekateri presenetljivo lahki.

Skrivnost, kako nastanejo porabne, učinkovite lutkovne glave, je zelo preprosta: vse je treba pretiravati; hudobneži morajo izredno grdo gledati, burkeži naj se prav na široko režijo... Kdor to zadene, pokaže svojo domiselnost in spretnost.

Le poglej si glavice na sliki 16. Pavliha, ki je prvi v zgornji vrsti, je prav za prav koren, ki smo mu nataknili na tanjši konec kolobar iz lepenke in mu zataknili alumijasto pisalno pero kot krivček za klobuk. Nos je okrogla rdeča koralda, zataknjena z buciko. Oči tvorita dva okrogla koščka belega papirja, zataknjena z dvema bucikama, ki imata na koncu črno porcelanasto glavico. Zraven je huda čarovnica — repa. Usta so zarezana in namazana z rdečim svinčnikom. Nos in oči so nastali podobno kakor pri Pavlihi. Kraljica je iz krompirja in ima papirnato kroglico na glavi. Parkelj je iz redkve. Dvoje rdeče pomazanih in ošiljenih vžigalic predstavlja roge. Princeza je iz čebule. Lep rdeč trak ji krasi frizuro, dva navadna obročka za zaveso predstavljata uhanе. Kralj je iz krompirja in ima brado iz vate. Sultan je iz korena in ima pisano krpo ovito kot turban okoli zgornjega konca. Vse to je le nekaj primerov, ki samo izzivajo tvojo lastno spretnost! Izmisli si še kaj lepšega in zabavnejšega!

Igre. — Iger za ročne lutke Slovenci prav za prav še nimamo. V naslednjem boš dobil igrico, ki ti bo pokazala slog in način takšnega igranja. Sicer pa spisane igre sploh niso neobhodno potrebne. Igro si, prvič, sam izmisli, nato pa — drugič — potek igre nakratko zabeleži na kos papirja, ga položi predse na mizo za »oder« ali ga z risalnim žebličkom pritrdi na oder sam — in igray! Dvogovor si po kratki vaji kar sam izmišljuješ — boš videl, kako imenitna reč je to! V naslednjem boš našel tudi zgled tako zabeležene »igre« v celih petih dejanjih!

Pri sestavljanju iger le ne pozabi, da nastopi na takšnem domačem odru pač težko več ko po dvoje oseb hkrati. Eno igraš z levico, drugo z desnico. Najbrž boš potreboval za odrom kakega pomagača, da ti bo podajal lutke ali razne potrebščine.

Tako, zdaj pa korajžo! Poskusi! Če se boš lotil lutk z zadostno ljubeznijo, boš našel v njih neizčrpen vir domače zabave.

Primer igre za ročne lutke:

PAVLIHA IN POLICAJ

Igra iz starega lutkarskega izročila. Zapisal jo je francoski lutkar Alphonse Crozière, obnovil češki lutkar dr. Jindřich Veselý, za slovenske lutke priredil Miklavž Kuret.

Nastopajo tele lutke:

Pavliha Tatrman — Kljukec, njegov prijatelj —
Policaj — Vrag

Pripraviti si moraš kot potrebščini: paličico, bel prtiček.

Igrá en sam lutkar, ki mu morebiti kak pomagač za odrom pomaga natikati potrebne lutke na desno (D) in na levo (L) roko.

1. prizor.

Pavliha (D), Kljukec (L).

Pavliha (*sam*): To vam je življenje, ljube duše, če ni kaj za pod zob! Za zajtrk »dobro jutro«, za južino »počakaj« in za večerjo »lahko noč«! Ali je kaj čudnega, če zleze človek kdaj na sosedovo hruško ali če Kljukec kdaj izbrska kakšen krompirček iz graščinske njive...

Kljukec (*nastopi, dosledno jecljá*): Pavliha, Pavliha!

Pavliha: Kaj pa je, Kljukec? Pa ne, da ti je policaj za petami?

Kljukec: Policaj ne. Nekaj hujšega.

Pavliha: Kaj pa je hujšega nego je policaj za taka reveža, kakor sva midva? Posebno naš policaj! Sam si privošči rujno kapljico, da ima nos kakor potónika, nad reveži je pa kakor divja zver! Če ni bil policaj — kaj si pa tako prestrašen?



Pavliha.



Kljukec.

Pavliha (*se smeje*): Hahahaha, ta je dobra!

Kljukec: Kaj se mi pa smeješ?

Pavliha: Jaz se, Kljukec, zato smejem, ker si tako otročji.

Kljukec: Jaz — jaz otročji, jaz, tvoj prijatelj Kljukec?

Pavliha: Ker si bojazljiv kakor samosrajčnik ali pa babje-veren kakor stara mama. Kakšen vrag neki!

Kljukec: Kaj pa drugega, če ne vrag?

Pavliha: Kje pa!

Kljukec: Kakšen človek si ti! Prijatelju se rogaš, Boga se ne bojiš, v vraga ne verjameš!

Pavliha: Ali veš, kaj si videl?

Kljukec: No, kaj?

Pavliha: Čisto navadnega, pa pošteno rogatega in neprijaznega kozla.

Kljukec: Naka, to je bil vrag.

Pavliha: Naka, to ni bil vrag.

Kljukec: Vrag je bil — pa mir besedi. Samo glej, da se še tebi ne prikaže, da veš. (*Odide.*)

Kljukec: Bil je — Bog mi grehe odpusti — vrag!

Pavliha: Pa menda vendar ne?

Kljukec: Pravim ti: Vrag je bil! Na graščinski njivi sem bil pozabil motiko, zato sem se splazil nazaj na njivo in sem pri sebi takole predel: No, kradel si res, kradel, ampak graščaku se bo to komaj poznalo, midva s Pavlihom pa se bova vsaj enkrat najedla. Takole sem pre-mišljeval, stopal po razoru in pri tisti priči — sam Bog ve kako — je stal pred menoj rogati vrag.

Pavliha: Pa kdo ti je rekel, da je bil vrag?

Kljukec: Ker me je hotel odnesti, ampak jaz sem jo ta-koj odkuril!

2. prizor.

Pavliha (D), policaj (L).

Pavliha (*sam*): Saj imam rad tega ubogega Kljukca, samo zdi se mi, da je nekam — kako se že reče — prismuknjen.

Policaj (*nastopi in salutira*): V imenu postave...

Pavliha (*zase*): Sveta laž, pomagaj mi! (*Glasno*): Kdo pa je ta postava?

Policaj: V imenu postave vprašam, kje je potepuh Kljukec?

Pavliha: Jaz pa vprašam, kdo je ta postava?

Policaj: Vidim, da si še zelo zabit, zato te moram poučiti. Postava je približno isto kakor zapoved, zapoved pa prihaja od Boga in postava od cesarja.

Pavliha: Vi pa menda ne prihajate ne od Boga in ne od cesarja, ampak se mi bolj zdi, da prihajate od »Belega volka«!

Policaj: Ti kujon ti nemarni! Jaz se trudim, da je povsod red in mir, iz mojih ust govori postava, kjer pa govori postava, tam utihne vse drugo!

Pavliha: Zakaj pa vi govorite?

Policaj (*nadaljuje*): Postava ima namreč moč, da odpušča in kaznuje. Zato mi v imenu postave povej, kje je potepuh Kljukec!

Pavliha: Kaj mu hočete?

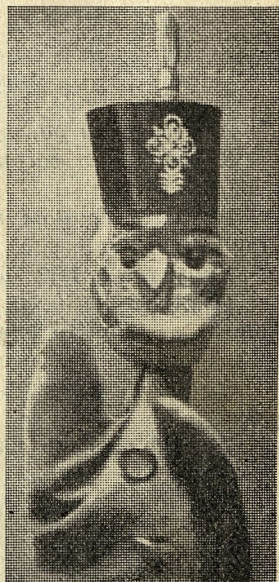
Policaj: V imenu postave — on krade graščakov krompir.

Pavliha: Da krade krompir v imenu postave? Čemu ga pa potem iščete?

Policaj: V imenu postave — ukradel je tudi Fikfakovega mačka in ga spekel.

Pavliha: Tudi v imenu postave? Hahaha! Potem vam pa jaz v imenu postave povem, da Kljukca ni doma.

Policaj: V imenu postave — pridem pa pozneje. (*Odide.*)

*Policaj.*

Pavliha (*kaže osle za njim*): Kar hodi v imenu postave, bikan! Nad revežem se zadiraš, pred gospodo se pa plaziš! Zato te tudi nihče ne mara. (*Odide na desno.*)

3. prizor.

Vrag (L), Pavliha (D).

Pavliha (*za odrom*): Hej, Kljukec, si slišal?

Kljukec (*za odrom*): Slišal. Prebrisan si. Ali kaj bo, ko pride drugič?

Pavliha (*nastopi in govori za oder*): Ko pride drugič? Vrag naj me vzame, če mu odprem!

Vrag (*se v hipu pojavi*): Tukaj sem!

Pavliha (*odskoči, pa si hitro opomore*): Ah, to je kozel. Ampak lepe manire ima. Samo pokličeš, pa pride. Prosim vas — kako da ste me blagovolili počastiti z lastnoročnim obiskom?

Vrag: Ti ščurek, ti revna zemeljska uš, menda me niti ne poznaš?

Pavliha: Kako naj vas poznam, ko vas nisem še nikoli videl? Vsaj spominjam se tega ne...

Vrag (*zarjove*): Brrrr, jaz sem vrag.

Pavliha: Brrrr, kako da bi moral jaz to vedeti?

Vrag: Zaradi mojih rogov.

Pavliha: Tudi vol ima roge. No, krasotec ravno ni. Zdi se, ko da se vsaj teden dni niste umili — jej-mene, in nohte si že en mesec niste postrigli.

Vrag: Ko bi ne bil grd, bi se me ljudje ne bali.

Pavliha: Saj se vas tudi tako nihče ne boji, jaz pa sploh ne.

Vrag: Zares?

Pavliha: Zares se ne bojim. Lahko, da se boš ti



Vrag.

bolj ustrašil. (*Vzame palico.*) Poglej, ali veš, kaj je to? (*Mu maha s palico pred nosom.*)

Vrag: No, palica.

Pavliha: Povohaj! (*Ga udari s palico po hrbtu.*)

Vrag (*se niti ne gane*): Ej, fantiček, jaz imam trdo kožo.

Pavliha (*tepe vraga*): Tu imaš, tu imaš!

Vrag (*se sploh ne zmeni*): Ne čutim. Nič ne čutim.

Pavliha: To je pa čudno. Kaj naj pa storim, da boste čutili?

Vrag: Nič.

Pavliha: Zapalim vam kožuh in grivo!

Vrag: Zaman.

Pavliha: Pa kaj bi prav za prav radi?

Vrag: Prišel sem pote, da te bomo v peklju spekli.

Pavliha: Tintili vantili, tintili vantili.

Vrag: Prihajam pote v imenu...

Pavliha (*ga prekine*): ... v imenu postave?

Vrag: ... v imenu peklenske pravice.

Pavliha: Brr — kar kurja polt me je oblila. A dovolite, prosim, vprašanje, zakaj me je doletela ta čast?

Vrag: Prvič si po nemarnem zaklical moje ime in drugič si se zlagal policaju, ko si mu rekel, da Kljukca ni doma.

Pavliha: Ali vam je policaj tako pri srcu?

Vrag: Vidim, da imaš glavo na pravem mestu. Tvoja iskrenost mi je všeč. Zato ti nekaj povem. Samo na vsakih sto let pridem na zemljo in takrat si vedno odnesem kakšen spomin s tega izleta.

Pavliha: In to pot naj bom jaz ta spomin? Saj se mi dobro zdi, gospod vrag, da me imate v takih časteh, ampak rajši bi le videl, ko bi bili tako ljubeznivi in bi si vzeli koga drugega za odpustek s seboj.

Vrag: Hotel sem si vzeti tvojega prijatelja Kljukca. Ker mi je pa odnesel pete, se vrnem v pekel s teboj.

Pavliha: Za povabilo se prav lepo zahvalim. Zdaj mi je pa tega dosti! Izginite, od koder ste prišli — skozi dimnik, če hočete, ali v tla, če vam je ljubše, samo glejte, da luknje ne pustite za seboj. Ampak urno — ena, dve! Jaz bi rad spal! Hitro! (*Ga tira.*)

Vrag: Poslušaj, Pavliha, vidim, da si bister fant. Bister si in prebrisan, da ti zlepa kdo ne pride blizu. Zato te ne odnesem.

Pavliha: Do drugič, ko se spet vrnete, čez sto let?

Vrag: Ne odnesem te, ampak...

Pavliha: Kakšen »ampak«?

Vrag: ... ampak izročiti mi moraš tistega, ki ga boš do večera imenoval prijatelja.

Pavliha: No, to bi bil lep prijatelj, če bi prijatelja izdal vragu! Sicer pa — moj edini prijatelj je Kljukec in preden vam tega izdam, vas rajši živega pojém. — Veste kaj? Rajši bi šel kar sam z vami v pekel, ampak — ampak — tudi jaz imam svoj »ampak« — morali bi mi obljubiti, da me spustite čez 24 ur nazaj h Kljukcu in mi daste v spomin mošnjo cekinov, da ne bi živela več v takšni revščini. Hm (*premišljuje*) — hm, in če bi, recimo, kakega prijatelja do večera le iztaknil, kaj naj storim z njim?

Vrag: Tudi on bi te moral imeti za prijatelja, ti pa bi ga moral pod nekako pretvezo zaviti v rjuho, da ga jaz koj najdem. Zdaj pa dovolj. Čez eno uro bodi pripravljen ti ali tvoj prijatelj.

Pavliha: Ušel bom!

Vrag: Povsod te najdem.

Pavliha: Dobre oči imate.

Vrag: Kako si se odločil?

Pavliha: Čez eno uro se bom sam zavil v rjuho. Saj nimam kaj jesti. Morebiti so gospodje vragovi ljubeznivejši kakor, na primer, naš policaj. Takó je — sam se bom zavil!

Vrag: Vseeno je, ti ali tvoj prijatelj.

Pavliha: Vseeno. Ko bo vse naréd, bom trikrat zapiskal. To bo znamenje, da lahko pridete.

Vrag: Dobro. (*Izgine.*)

Pavliha: Da bi si noge polomil! (*Čez čas.*) Torej sem temu hlamudrastemu vragu obljubil, da pojdem z njim v pekel. Ah, kako bo le tam? (*Joka.*) Tukaj na svetu nam je zanič, ampak v peklu mora biti še huje! (*Joka. Čez hip gre na levo in zavpije.*) Za božjo voljo, Kljukec vam leži tukaj na tleh, kakor je dolg in širok! Omedlel je, ker je videl vraga! Kljukec, vstani, poberi se s tal!

4. prizor.

Policaj (L), Pavliha (D).

Pavliha (*čez čas, za odrom*): Čas hiti, kaj naj storim?

Policaj (*nastopi, salutira*): V imenu postave, kje je potepuh Kljukec?

Pavliha (*nastopi*): Prišel je in je spet šel.

Policaaj: Aha, slaba vest. Kujon! Z njim ne bova nikoli prijatelja.

Pavliha: Kaj pa z menoj?

Policaaj: S teboj, šema šemasta, še manj.

Pavliha: Vi bi torej radi Kljukca zaprli?

Policaaj: V imenu postave, da. In če se ne poboljša, se mu bo zgodilo kakor lopovom, ki jih slečejo, jih v sode vtaknejo, kjer polno ostrih žebeljev iz dog molí, jih s sodi po vegastem tlaku valjajo, jim nato zobe ščipljejo s kovaškimi kleščami in jim nohte režejo s skrhanimi žagami, jim živim kožo odero, jih na železno vreteno privežejo, nad ognjem peko, z raztopljeno smolo oblivajo, nato do kosti z ostrim strgalom oškrabajo in jih nato slinavim glistam za krmo dajejo.

Pavliha: In nič drugega?

Policaaj: Da, tako se zgodi tudi s tvojim prijateljem Kljukcem, če se ne poboljša.

Pavliha: Saj nič hudega ni storil, vi ga pa hočete zapreti! — Poslušajte, gospod policaaj, če že hočete Kljukca v imenu postave zapreti, morate malo počakati.

Policaaj: Ali bo dolgo trajalo? Tako me nekam v grlu praska.

Pavliha: Če ste žejni, skočim po vode.

Policaaj: Star vojak ne prenese vode niti v škornju, kaj šele v želodcu.

Pavliha: Kaj pa, če bi vam prinesel steklenko slivovke?

Policaaj: Če bi to storil, bi pa bil moj najboljši prijatelj. Slivovka je namreč moja najljubša pijača.

Pavliha: Saj to vsak na prvi pogled vidi. No, če hočete, počakajte! (*Odhiti.*)

Policaaj: Vidi ali ne vidi, prija mi, pa je. Ko bi bil le že tu s svojo zelenko!

Pavliha (*se vrne z veliko steklenico*): Pa se napijte, gospod policaaj! (*Mu izroči steklenico.*)

Policaaj: Kdo bi si bil mislil, da je Pavliha tako postrežljiv! (*Pije, da mu kar v grlu klokoče.*) Midva bova pa res prijatelja!

Pavliha: Le pijte, gospod policaaj, le pijte!

Policaaj: Ej, prijateljček moj, kako si mi ustregel!

Pavliha: Torej sem res vaš prijatelj?

Policaj: Seveda. In ostaneš zmeraj moj prijatelj. Ampak poslušaj, prijatelj, pomagati mi moraš, da primem tvojega prijatelja Kljukca.

Pavliha: Hm, če bi to radi, potem bi se morali skriti.

Policaj: Tako? Zakaj pa?

Pavliha: Ko pride Kljukec domov, pogleda zmeraj najprej skozi okno ali skozi ključavnico. Če vas zagleda, jo takoj spet pobriše.

Policaj (*je že pijan*): Ta-ta-ta-ko? Za-a-a-akaj pa?

Pavliha: I, sam se vam vendar ne bo metal v naročje!

Policaj: Ka-ka-kaj na-naj torej s-s-s-sto-o-orim? (*Seže po steklenici, pa vidi, da je prazna.*) Vsaj ki-ki-kihiniti m-m-m-mo-ram! (*Kihne.*)

Pavliha: Bog pomagaj. - Pridite z menoj, jaz vas skrijem.

Policaj: No, p-p-pa po-o-o-ojva, p-p-prijateljček! (*Odideta.*)

5. prizor.

Policaj (L), Vrag (D).

Policaj (*čez hip nastopi sam, zavrt je v belo rjuho*): Zda-zdaj pa p-p-po-po-o-oozor! Po-po s-s-slivovki s-se mi zme-eraj j-j-je-jezik z-z-zaple-zapleta! N-e vi-vidim sicer n-n-n-nič, n-nak, p-prav n-n-nič n-n-ne v-v-vidim, a-a-ampak do-do-dobro s-s-slišim! Ko bo Kljukec vprašal: Pa-pa-pavliha, si do-do-doma?, bom odgrnil rjuho, z-zgra-zgrabil pe-pe-pendrek i-i-in rekel: V ime-e-e-enu po-po-postave... (*Sliši se trikrateno žvižg.*) Po-po-pozor, to je znamenje, da pri-pri-prihajal!

Vrag (*se pojavi in zakliče*): Pavliha, si doma?

Policaj: V ime-e-enu po-po-postave...

Vrag: Tak pa pojdiva! (*Odnese policaja.*)

6. prizor.

Pavliha (D), Kljukec (L).

Pavliha (*nastopi in oponaša policaja*): V ime-e-enu po-po-postave je v pe-pe-peklul! Pa srečno pot in veliko zabavel!

Kljukec (*za odrom*): Pavliha, ali je zrak čist?

Pavliha: Je že čist, že. Policaja ne bo več póte, ker ga je odnesel vrag.

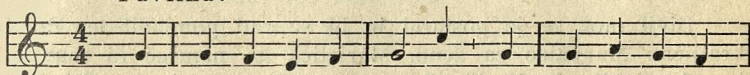
Kljukec (*nastopi*): Hvala Bogu!

Pavliha: Vrag se pa tudi vrne šele čez sto let!

Kljukec: Če je pa taka, pa lahko zapojeva.

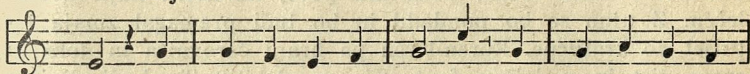
Pavliha: Pa dajva, vsak malo.

Pavliha:



Jaz bur-kež sem Pa - vli - ha, po - vsod me vse po-

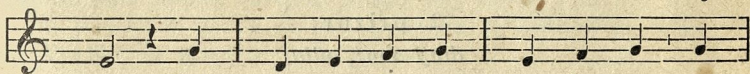
Kljukec:



zna. In jaz sem sta - ri Klju-kec, vse ra - do me i-

Pavliha:

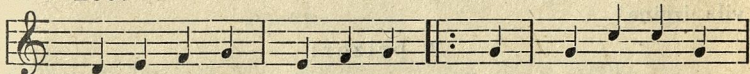
Klju-



ma. Pri - šla sva da - nes ma - lo v vas, da

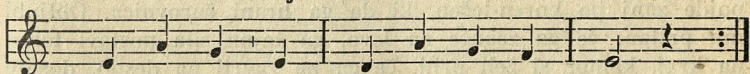
kec:

Pavliha:



bi vam bil bolj kra-tek čas. Slo - vo zdaj zo-pet

Kljukec:



da - va vam, ker mo - ra - va dru - gam.

(*Poklonita se. — Zastor.*)

Primer predloge za prosto (improvizirano) lutkovno igro:

PAVLIHA REŠITELJ

Pravljična igra v treh dejanjih.

Lutke: Pavliha — divji mož — vrag — vila — čarovnica — zmaj — kača — kraljična Marjetica — kraljevič Rožencvet.
Potrebščine: Tenak korenček ali peteršiljeva korenina.

PRVO DEJANJE.
(Pri divjem možu.)

1. prizor:

najprej divji mož sam, potem vrag.

Divji mož se je postaral in bi se rad pomladil ter dobil kraljično Marjetico za ženo. Marjetica ga namreč ni marala, ker je ljubila kraljeviča Rožencveta. Zato jo je izročil divji mož zmaju v varstvo, kraljeviča Rožencveta pa je spremenil v kačo. Pokliče vraga. Vrag mu pove, da mora najti koren-lečen. Z njim se bo pomladil in bo tudi premagal zmaja ter prišel do kraljične. Koren-lečen pa hrani čarovnica in dobi ga samo čist in nedolžen fant. Kje ga dobiti? To bodi divjega moža skrb, pravi vrag in izgine.

2. prizor:

divji mož, vila.

Vila se prikaže in zagrozi divjemu možu, naj se odpove kraljični, sicer ga bo pogubila. Divji mož se ji posmehuje, vila izgine.

3. prizor:

divji mož, Pavliha.

Pavliha pripoje. Divji mož ga ustavi in ga pregovori, naj pojde zanj po koren-lečen, ki da ga hrani čarovnica. Obljubi mu prstan: če ga zasuče na levo, ga tajna sila postavi takoj na kraj, kamor si želi priti, če ga pa zavrti na desno, doseže vse, kar hoče. Pavliha vpraša, zakaj potem sam ne poišče korena. Divji mož pravi, da prstana sam ne more rabiti, ker je že prestar. Pavliha pristane in vesel odide.

DRUGO DEJANJE.

(Pri čarovnici.)

Najprej čarovnica sama, nato Pavliha.

Čarovnica se hvali, da nihče ne ve za koren-lečen, ki da ga ima skritega pod ruto na glavi. Pavliha je prisluškoval in nato nastopi. Laska se čarovnici in jo pripravi do tega, da

sname ruto. Brž ji vzame koren-lečen (*tenak korenček ali korenino peteršilja!*) in zbeži. Čarovnica prepôzno spozná, da je ob zaklad. Steče za Pavliho.

TRETJE DEJANJE.

(V gozdu.)

1. prizor:

najprej Pavliha, nato vila.

Pavliha priteče, pohvali se, da ga je prstan že daleč postavil in da ga čarovnica sploh ne more doiti. Prikaže se mu vila. Pojasni mu, da bo služil grehu, če bo divjemu možu izročil koren-lečen. Pove mu, kaj je divji mož zakrivil. Pavliha se razhudi nad divjim možem. A kaj naj stori? Vila mu naroči, naj počaka v gozdu in reši kraljično in kraljeviča. Nato izgine. Pavliha se zboji in hoče zbežati.

2. prizor:

Pavliha, zmaj.

Pojavi se zmaj in hoče požreti Pavliho. Ta se umika, nazadnje pa dá zmaju povohati koren-lečen. Zmaj zbeži.

3. prizor:

Pavliha, kraljična Marjetica.

Kraljična prihiti, Pavliha jo je odrešil, zmaj je ob svojo moč. Kraljična bi rada do svojega kraljeviča. Pavliha ji pove, da ga je divji mož menda spremenil v kačo. Kraljična odide, da ga poišče.

4. prizor:

Pavliha, kača.

Priválí se kača, Pavliha se ji umika, nazadnje ji ponudi koren. Kača ga popade in požre, nato se splazi stran. Pavliha se je grozno prestrašil, nato se pa huduje, kaj bo zdaj brez korena.

5. prizor:

Pavliha, kraljevič Rožencvet.

Kraljevič prihiti ves vesel, pravi, da je on bil kača in da je zdaj odrešen. Pavlihi obljubi plačilo. Sprašuje po kraljični. Pavliha mu pove, kaj se je zgodilo. Kraljevič presrečen odhiti za kraljično in vabi Pavliho v grad.

6. prizor:

Pavliha, vila.

Vila se prikaže in pohvali Pavliho. Divjega moža da je tačas že vrag odnesel v pekel in čarovni prstan Pavlihov je izgubil moč. Naj ga obdrži za spomin. Pač pa ga čakata odrešena kraljevič in kraljična v gradu, da ga kraljevsko poplačata. Vila izgine. Pavliha se vesel odpravi v grad. Krivica je dobila zaslužen kazni, pravica se je izkazala, dobro delo prejme plačilo.

K o n e c.

*Pojasnila.*

Predloga je samo ogrodje. Od igralca zavisi, kako bo to ogrodje obdal z lastnimi domislicami, vpletel vanj dovtype in šale, navezoval vmes stik z gledalci itd.

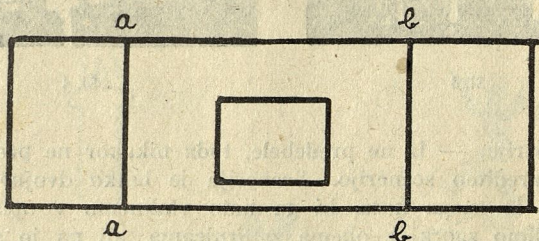
Zmaj je v skrajni sili lahko večji koren, kača pa debelejša vrv, ki smo ji en konec ovili s pisano krpo, da predstavlja glavo. Požiranje korena je kajpak za gledalce nevidno! Kar je težko resnično prikazati, naj vselej Pavliha nazorno opiše. Če bo spreten, nihče ne bo opazil »pomanjkljivosti«!

Zgornja predloga naj bo pobuda za lastno sestavljanje iger v tem smislu. Več ali manj lahko v vsako znano pravljico vpletemo nujno potrebno vlogo šaljivca Pavlihe. On imej vedno vse niti igre v rokah!

Senčne lutke.

Oder. — Senčni oder za domači krog je iz lepenke. Polo lepenke razdéli kakor za oder z ročnimi lutkami na tri dele (glej sliko 1), od katerih bosta levi in desni del stranici, srednji del pa pravi oder, v katerega bomo zarisali in iz njega nato

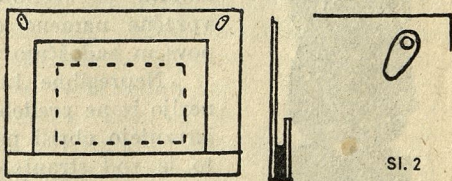
izrezali odrsko odprtino. Igralna polica je nepotrebna. Velikost odrške odprtine obsegaj največ 60 cm v dolžino in 40 cm v višino (razmerje dolžine in višine 3 : 2!). Senčni oder na zunaj ne potrebuje posebnih okraskov kakor oder za ročne lutke. Saj zunanosti v temi, v kateri se predstave vršijo, niti ne vidimo.



Sl. 1

Odrsko odprtino prelepimo v celoti z gladko, nepreganjeno in nezmečkano polo prosojnega papirja, kakršnega uporabljajo naše matere in sestre za prerisavanje ročnih del, pergamina ali pa pergamenta. To bo zaslon. Na tem prosojnem zaslonu se bodo prikazovale slike. Papir prelepimo na notranji strani. Če ga poprej narahlo ovlažimo, bo pozneje lepo napet.

Na notranjo stran prideta še dve važni pripravi. Najprej namestimo pod zgornjim robom v bližini obeh gornjih oglišč jajčasto izrezano, prav tenko deščico, kakor je raz-

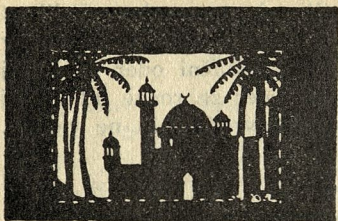


Sl. 2

vidno s slike 2. Pritrdimo jo s sponko za vzorec, da se prosto vrti. Pod odrsko odprtino in tik ob spodnjem robu pa pritrdimo prav tenko letvico v vsej dolžini sprednjega dela, nanjo pa pritrdimo nekoliko širši trak lepenke. Tako nastane ob spodnjem robu odrške odprtine nekakšen žleb. Obe te dve napravi, zapirnici zgoraj in pravkar opisani žleb spodaj, bosta služili za nameščanje scenerije (gl. sl. 2).

Z nožičem nato zarežemo po črtah a-a in b-b (glej sliko 1) ter obe stranici zapognemo nekoliko naprej.

S tem je oder pripravljen in ga lahko postavimo na mizo.



Sl. 3

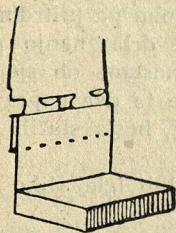


Sl. 4

Scenerija. — Iz ne predebele, toda nikakor ne prosojne lepenke naredimo scenerijo. Scenerija je lahko dvojna. Ali jo izrežemo iz enega kosa, ki ga nato vtaknemo v opisani žleb in pritrdimo zgoraj z obema zapirnicama, ali pa jo sestavimo iz različnih delov, ki jih vtikamo samo v imenovani žleb. Sliki 3 in 4 kažeta primere za oboje.



Sl. 5



Sl. 6

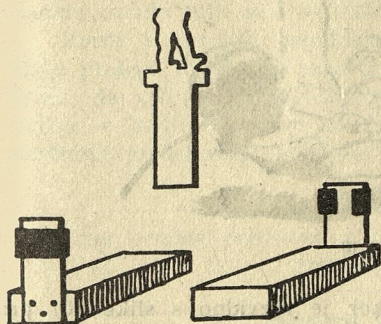
Lutke. — Ločiti nam je nepregibne in pregibne lutke. Nepregibne lutke sicer lahko primikamo drugo k drugi ali odmikamo drugo od druge, ne morejo pa ne hoditi, ne premikati nog, trupa, glave. Z njimi delamo prav za prav črno-bele slikanice, pri katerih je svetloba poseben čar. Za povprečne namene domačega senčnega odra povsem zadoščajo nepregibne lutke.

Nepregibne lutke izrežemo kakor scenerijo iz ne predebele lepenke. Po navadi se izrezujejo obrisi posameznih oseb v profilu, to je »od strani«, da je viden obris nosu, brade itd. Slika 5 kaže, kako se da z okrasnimi vbodljaji z iglo poživiti sicer enolična temna ploskev lutke. Kakšno daljšo potezo izrežemo iz nje z ostrim nožičem.

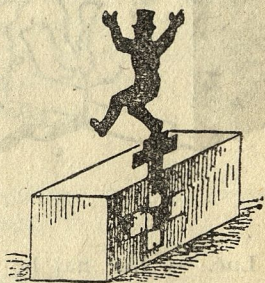
Lutko pritrdimo na košček lesene letvice (slika 6). Za ta košček lesa držimo lutke pri gri in jih premikamo tik ob zaslonu oziroma ob sceneriji sem in tja.

Zaradi nagle izmenjave lutk med igro priporočamo praktične podstavke s slik 7 in 8. Na košček lesene letvice pribij kos močnejše

lepenke, ki naj sega do spodnjega roba odrske odprtine. Na zgornji konec te lepenke nalépi trak iz močnejšega (na primer risalnega) papirja in sicer tako, da prilepiš oba konca traku na zadnjo stran lepenke, medtem ko ostane na sprednji strani nekakšen razporek, ki vanj lahko zatakneš lutko. Lutko izreži s podaljškom (ročajem), kakor kaže slika 7, da v razporku trdno



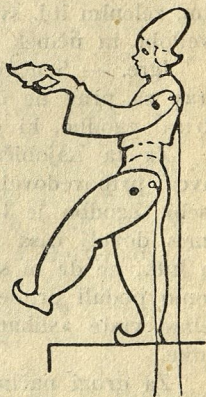
Sl. 7



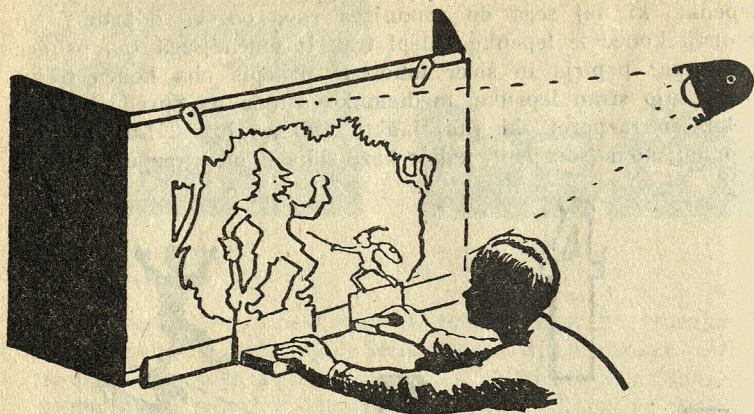
Sl. 8

obtiči in ne zdrsne navzdol. Še preprostejši je košček lesa, ki nanj prilepiš košček traku ali zavojnega papirja za oba konca in ročaj lutke zatakneš za njim (glej sliko 8).

Če hočemo, da bo lutka izrazitejša, jo naredimo pregibno. Slika 9 nam pokaže primer take lutke. Ena roka in ena noga sta izrezani posebej in pritrjeni k trupu s pomočjo vrvic, ki jo na vsaki strani zavozlamo, ali s tenko cvetlično žico, ki jo na vsaki strani spiralasto zavijemo. S slike je razvidno, na katerih mestih noge ali roke je treba pritrditi tenko žico, ki za njo vlečeš, da se noga in roka premikata. Malo premisleka in poskušanja povesta pri vsaki lutki, kaj je treba izrezati posebej in kako je treba pritrditi vodilne žice, da se bodo posamezni deli v redu premikali. Takšne lutke pritrdiš na lesene letvice kakor nepregibne lutke in igraš z njimi kakor z onimi, le da jih o potrebi primerno in zmerno pregiblješ ter tako ustvarjaš na naslonu dojem živih senc...



Sl. 9



Sl. 10

Luč. — Luč naj bo (kakor je razvidno s slike 10) pritrjena nad lutkarjem, vendar tako, da lutkar sam ne meče sence na zaslon. Zadošča tudi, če postavi lutkar navadno luč z nočne omarice tik predse na mizo. Luč ne sme biti premočna, 5 do 10 wattna žarnica docela zadošča. Najlepše slike dá petrolejka, poseben čar daje utripajoča svetloba sveče.

Gledalci sedijo seveda na oni strani zaslona, tako so jim lutkar, lutke, luč in vse druge priprave nevidne. Gledajo samo slike, ki nastajajo na belem zaslonu. Ako zagrnemo luč z rdečim, zelenim itd. svilenim papirjem, ustvarjamo posebna občutja svetlobe in učinek slik še povečamo.

Igre. — Senčni oder dopušča dva načina »iger«. Prvi način prav za prav ne obsega prave igre, ampak le predočuje (ilustrira) zgodbo, ki jo kdo hkrati pripoveduje (ali bere).

Za ta najobičajnejši način sta torej potrebna dva sodelavca: pripovedovalec in »igralec«. Včasih se združita oba v isti osebi. Zgodbo je treba tako premisliti in pripraviti, da ostaja vmes dovolj časa za morebitno izmenjavo pozorišč (scenerije) in lutk, ne da bi se tok pripovedovanja pretrgal. V naslednjem bomo podali primer take »predstave«, ki je torej resnično posebne vrste »slikanica«. — Za ta način zadoščajo nepregibne lutke.

Za drugi način je treba spraviti zgodbo v dvogovore. Tudi pri senčnem gledališču je koristno, če nastopata v vsakem pri-

zoru le po dve osebi in sicer druga proti drugi. Za ta način so priporočljive pregibne lutke.

Kadar se pozorišča (scenerije) menjavajo, se luč zakrije, da se iluzija ne pretrga.

Za senčno gledališče so najprimernejše čiste pravljичne in pa nabožne snovi, ker edino one do kraja izčrpajo pravljичni značaj svetlobe in sence na zaslonu. Burkaste igre v načinu ročnih lutk so v senčnem gledališču nemogoče.

Zlasti v zimskih popoldnevih in večerih so senčne predstave prelepa družinska zabava. Prav posebno pa je treba poudariti, da vrši senčno gledališče lahko tudi dovršen del verske vzgoje v družini, ker se zlasti skrivnosti raznih praznikov s senčnimi predstavami najlepše ponazarjajo.

Primer senčne predstave z nepregibnimi lutkami ob zgolj pripovedovanju:

PETER KLEPEC

Ljudska pripovedka. Zapisal Matevž Ravnikar-Poženčan.

Za senčno predstavo priredil Miklavž Kuret.

Lutke in sceno zasnoval in zrisal akad. slikar France Godec.

Lutke: Peter Klepec — cesar — turški velikan.

Pripravi si trojno scenerijo: 1. Pokrajino na paši. Naš slikar si je zamislil dvodelno scenerijo za to sliko. Sprednji črni del, ki predstavlja travnik s čredo in tremi drevesi (hoja, breza, grm), je izrezan iz lepenke; hoja, breza in grm so izrezani lahko vsak zase in zataknjeni v pripravljene zareze. Zadnji prosojni del je izrezan iz pergamenta (ali pergamina); naznačene bele lise, ki predstavljajo oblake in megle, izrežeš kár iz ploskve, ki tvori gorsko panoramo. Oba dela položi drugega na drugega in ju pritrdi k zaslonu. — 2. Cesarsko sobano. Tudi to scenerijo si je zamislil slikar dvodelno. Sprednji del s stopnicami in cesarjem na prestolu ter s prvo vrsto slopov in stebrov izrežeš iz lepenke, zadnji del z ostalimi vrstami slopov in stebrov pa iz enega kosa pergamenta (ali pergamina). Oba dela položiš spet drugega na drugega in pritisneš k zaslonu. — 3. Polje pred mestom. Obrise mesta izrežeš iz lepenke ali iz pergamenta

(oziroma pergamina). Za to sliko zadošča samo ta scenski del, ki ga pritrdiš k spodnjemu robu zaslona.

Kdor bi ne hotel delati dvojne scenerije (iz lepenke in iz pergamenta ali pergamina), se lahko zadovolji samo s tistim delom, ki ga je treba izrezati iz lepenke. Scena sicer ne bo tako slikovita, vendar bo skromnim zahtevam zadoščala. Načrte naj vsakdo za svoj »oder« primerno preriše. Nikjer ni rečeno, da se je predlóg treba suženjsko držati. Ravno lastno ustvarjanje je pri vsem tem delu največ vredno!

Lutke so objavljene v naravni velikosti. Lahko jih samo prenesesh na lepenko in izrežeš. Vse so negibne, samo Turku smo pustili pregibno eno roko in eno nogo. Na mestih, zaznamovanih s križcem (X), je treba lepenko na obeh delih predreti, potegniti skozi obe luknji konček drete ali tenke žice in napraviti »pregib« ali »sklep«, kakor smo ga opisali zgoraj. Turek s pregibno roko in nogo nam bo olajšal svoj stav pred spopadom in potem, ko mora ležati na tleh. Pojasnila k podobam glej na strani 597.

Potek igre je v naslednjem natanko razložen. Med izmenjavami naj bralec kar nadaljuje z branjem, tako da ni nikakih vrzeli. Lutkar za »odrom« mora biti toliko spreten, da izvrši vse spremembe pravočasno. — Lepše nego branje učinkuje prosta pripoved, ki jo toplo priporočamo!



Bralec (začne): *Peter Klepec je bil doma v Čabru.*

1. Zaslon se osvetli. Scenerija: pokrajina na paši. Peter Klepec stoji sredi ovac. Razpostavljeni so grm, breza in hoja.

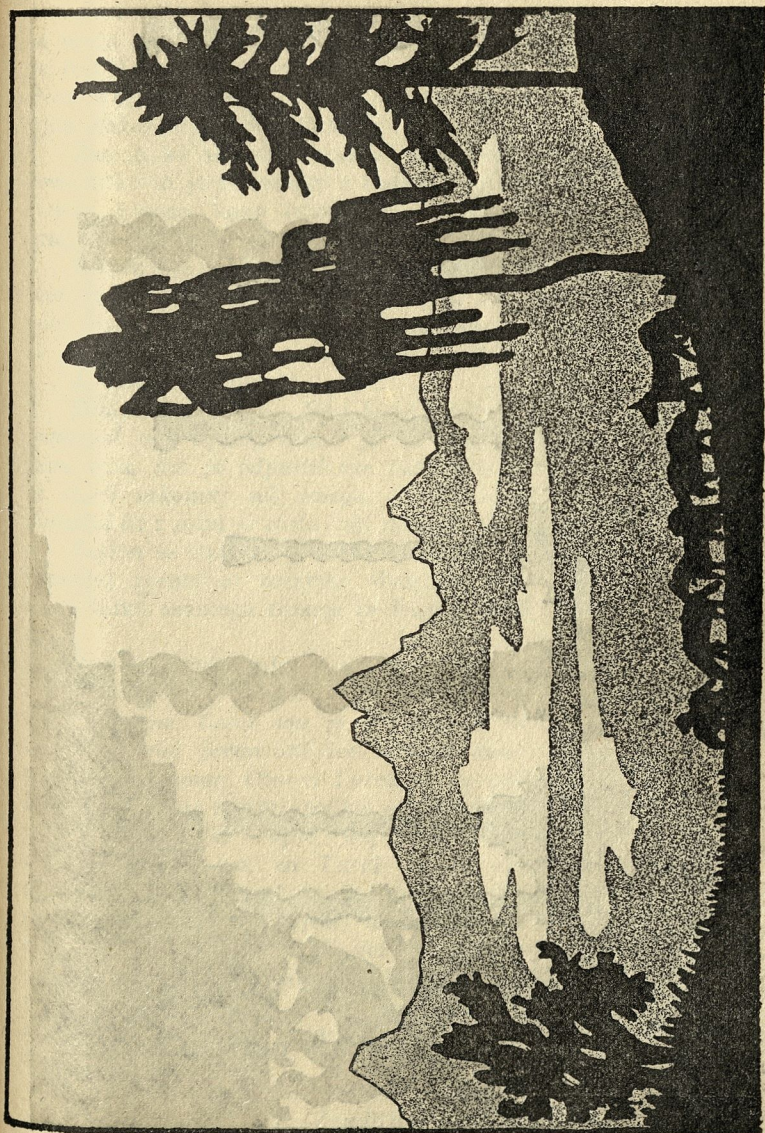
Bralec (nadaljuje): *Ker je bil šibkega in slabotnega telesa, so mu poredni tovariši pogostoma nagajali. To mu je delo zelo težko in želel je, da bi bil močnejši od njih, in sicer tako močan, da bi bil kos vsakemu.*

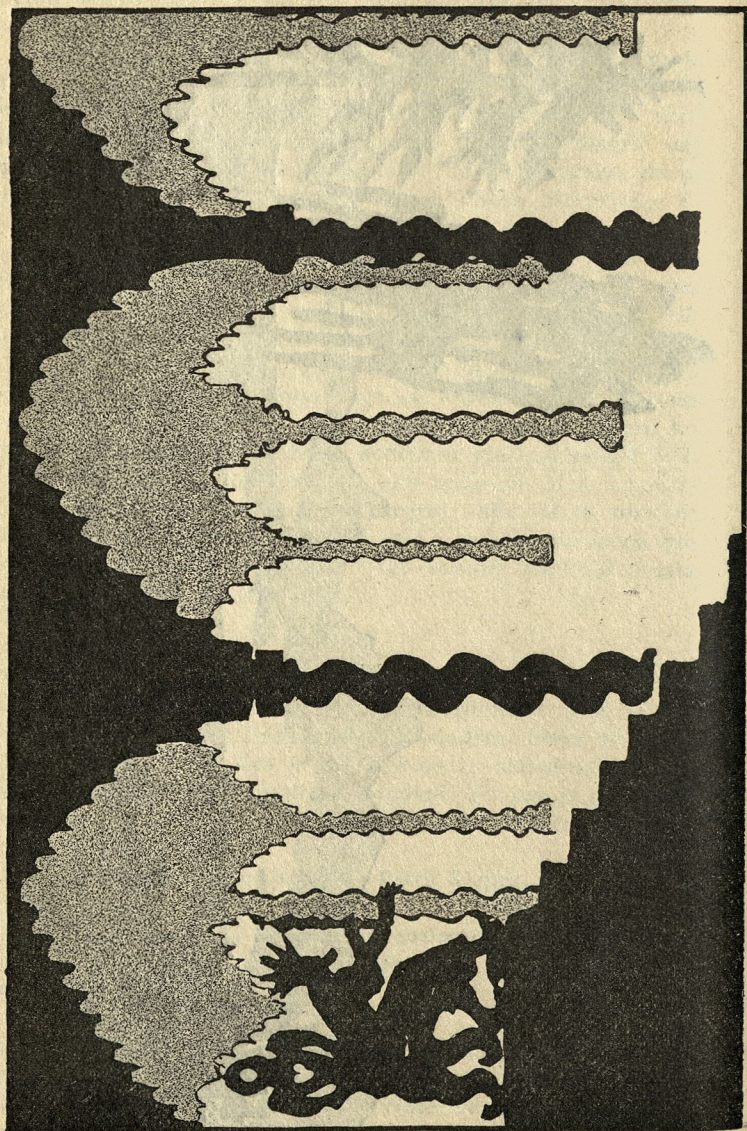
Zaslon se stemní. Izmenjaj lutko Petra Klepca. Postavi lutko, ki predstavlja klečečega Petra Klepca.

Bralec (je nadaljeval ob temnem zaslonu): *Nekega dne, ko je pasel ovce na zeleni grivi, povzdigne oči k nebu ter moli in prosi Boga...*

2. Zaslon se osvetlí.

Bralec (nadaljuje): *... da bi mu dal moči zoper hudobne tovariše. Še preden odmoli, sliši glas: »Peter, moč ti je dana; primi za grm in izderi ga!« Peter prime za grm in ga izdere s korenino vred. In zopet se čuje glas: »Peter, primi za brezo*





in izderi jo!« Peter, vesel, zgrabi za brezo in breza gre iz tal kakor izpodgrizeno žito. In tretjič se čuje glas: »Peter, izderi hojo!« Peter stori to in stara debela hoja leži pred njim kakor slamnata bilka.

Zaslon se stemni. Izmenjaj spet Klepčevo lutko in jo nadomesti s tretjo, ki predstavlja Klepca, kako izteza roke. Odstrani grm, brezo in hojo.

Bralec (je nadaljeval): Za pridobljeno moč je bil Peter Bogu zelo hvaležen. Njegovi tovariši, ki so ga poprej zaničevali, so se ga odslej bali in mu niso več nagajali.

3. Zaslon se osvetli.

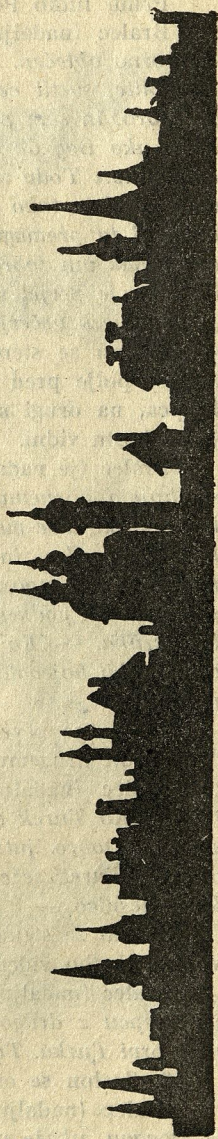
Bralec (nadaljuje): Zdaj bi se bil lahko maščeval nad njimi, a ker je bil usmiljenega srca, jim je odpustil vse razžalitve in ni storil nikomur nič žalega. — Peter je doraščal in z njim je rasla tudi njegova moč.

Zaslon se stemni. — Odstrani vse lutke, izmenjaj scenerijo: cesarska dvorana. Namesti lutko sedečega cesarja in Klepca pred njim.

Bralec (kar nadaljuje): Prihajali so hudi časi. Ošabni Turek je gnal svoje čete nad kristjane. Cesar mu je šel naproti in bi ga bil rad pregovoril ter odvrnil hudo vojsko. Ali zaman. Ošabni Turek se ne vdá lepim besedam; vendar toliko odneha: ako cesar noče velike vojne, naj bi se posamezno udarila dva, en Turek in en cesarski podložnik. Imel pa je turški sultan grozovitega orjaka v vojski; na tega se je zanašal. — Po vseh svojih deželah pošilja cesar pisma in išče človeka, ki bi se šel merit s Turkom. Pride že večer pred dnem, za boj napovedanim. Cesar je bil v veliki zadregi.

4. Zaslon se osvetli.

Bralec (nadaljuje). Zamišljen sedi v svoji sobi in ne ve, kako bi si pomagal.



Primi lutko Petra Klepca in jo počasi primikaj k cesarju.

Bralec (nadaljuje): *Kar stopi v zlato sobo mladenič, ki je bil borno oblečen. Nekako boječ se približa cesarju in mu reče: »Dovolite, svetli cesar, da govorim z vami! Peter Klepec sem, iz Čabra, in sem prišel semkaj, da se poskusim s turškim orjakom; ako Bog dá in sreča junaška, oprostim vas in svojo lepo domovino.«* Toda cesar se bridko zasmije in zmaje z glavo, češ tako mlad in tako šibak mladenič, kakor je bil Klepec na videz, kako bi ta premagal orjaškega Turčina! Povprašuje ga dalje in vrli junak mu dobro odgovarja. Peter mu tudi pové, da je močan in kako je prejel svojo čudno moč. Cesar ga je bil vesel in ga je povabil k večerji.

Zaslon se stemní. — Odstrani obe lutki in izmenjaj scenerijo: polje pred mestom. Pripravi na eni strani lutko Petra Klepca, na drugi strani Turka. Ko se bo zaslon osvetlil, lutki še ne bosta vidni.

Bralec (je nadaljeval): *Pri večerji se cesarski služabniki posmehujejo bornemu mladeniču in ne morejo verjeti, da bi bil kaj junaški, a še manj, da bi šel nad turškega orjaka. Prineso mu konjsko podkev in mu rečejo, naj jo zlomi, ako je res tako močan, da si upa nad Turka. Klepec pa jim veli, naj prineso sedem novih podkev, in ko jih prime, zdrobi vse v eni roki kakor kos kruha. — Ko so zjutraj v turškem taboru zvedeli, da je cesar dobil bojevalca, gre turški borilec brž svojemu nasprotniku naproti.*

Zaslon se osvetlí. — Klepec in Turek se počasi primikata drug proti drugemu.

Bralec (nadaljuje): *Snideta se na planjavi blizu turškega tabora. Ko Turek ugleda mladega Klepca, se mu zaničljivo zasmije. »Dobro jutro, očel« mu pravi Klepec ter mu ponudi desnico. Turek seže Klepcu rahlo v roko. Klepec prime za Turkovo desnico —*

Zaslon se stemní. — Brž primi Turkovo lutko in jo položi v žleb, da bo videti, kakor da leži na tleh.

Bralec (nadaljuje): — *in mu jo odtrga. Turek zatuli in udari po Klepcu z drugo roko. Toda urni Klepec se mu umakne in počí prvi Turka. Turek se zvrne —*

6. Zaslon se osvetlí.

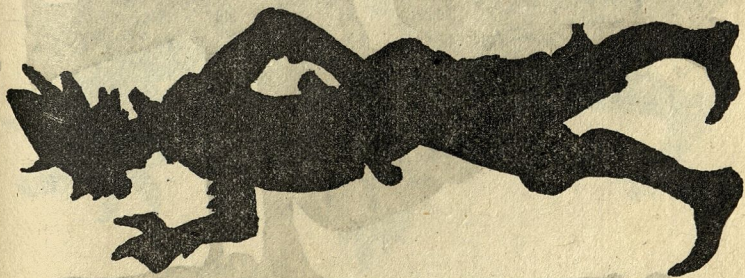
Bralec (nadaljuje): — *pa ne vstane več. Sultan, videč, da je zmagan, ukaže vojakom, naj potolčejo Klepca.*



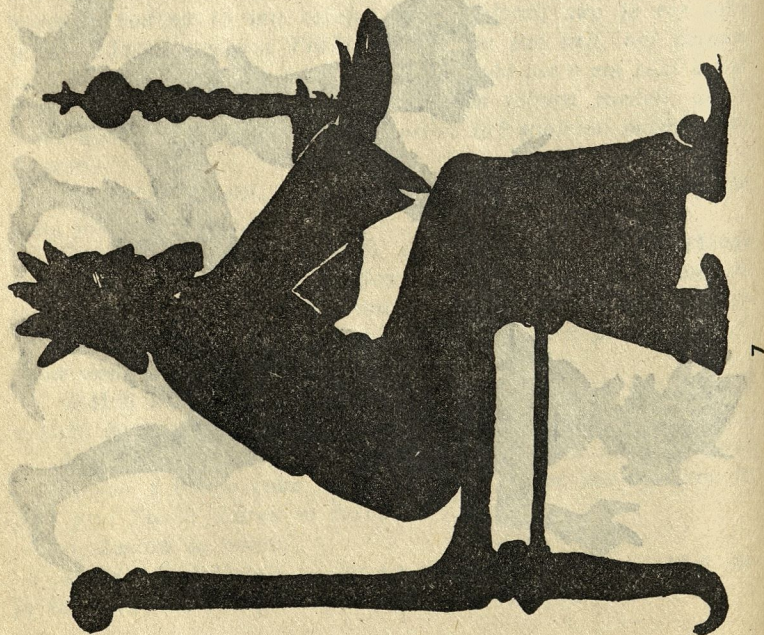
6



5



4



10

9





13. Zaslon se stemní. — Brž zamenjaj Klepčev lutko z lutko št. 6 (str. 593), ki kaže Klepca zmagovitega. Turek naj kar ostane na tleh.

Bralec (nada-ljuje): A Klepec izdere prvo bližnje drevo pa opleta in treska z njim po Turkih ter jih pometa kot smeti po planjavi.

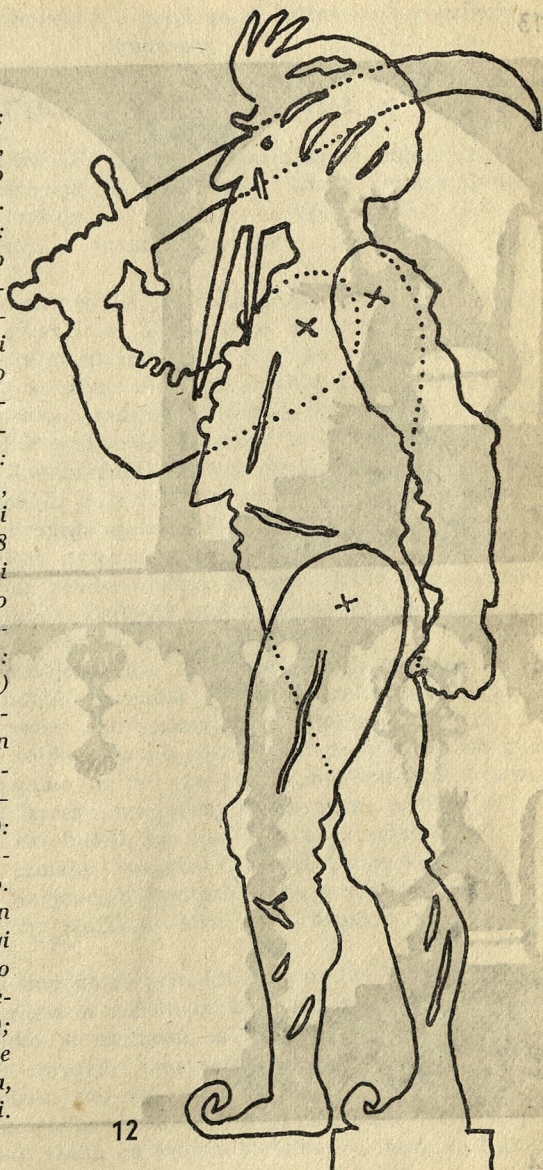
7. Zaslon se osvetlí.

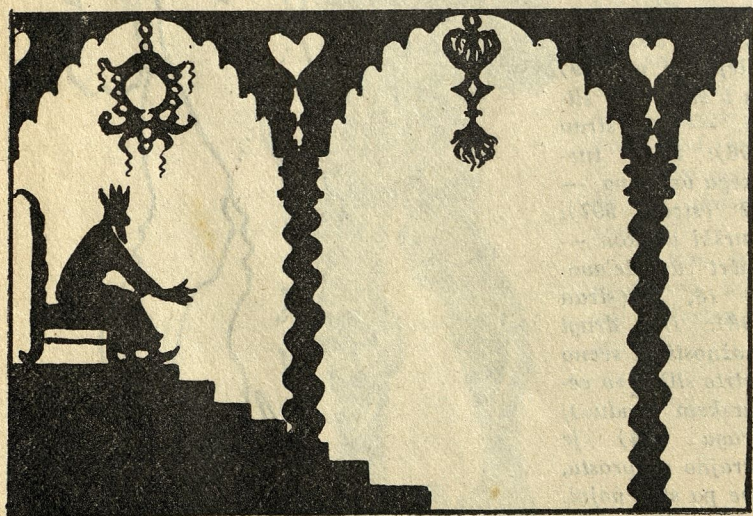
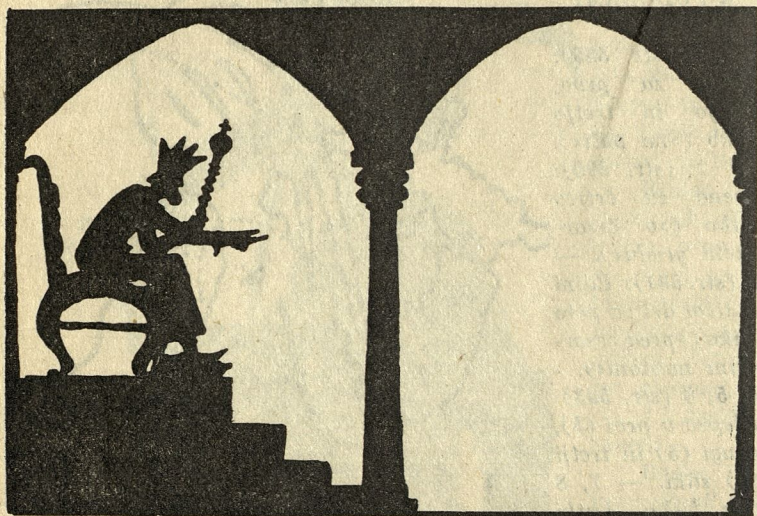
Bralec (nada-ljuje): Pobil je vse, kar mu jih ni zbežalo. — Tako je mogočni Klepec naklepal Turke na tešče zjutraj zarana. In Turki od tistega časa niso več prišli na slovensko zemljo.

S tem je pa predstava končana. Zaslon se stemni.

POJASNILA K PODOBAM:

1 (str. 589):
Scena za prvo,
drugo in tretjo
sliko (»na paši«).
— 2 (str. 590):
Scena za četrto
sliko (»v cesar-
skem gradu«). —
3 (str. 591): Edini
kulisni del za peto
sliko (»pred cesar-
skim mestom«). —
4, 5, 6 (str. 593):
Klepec v prvi (4),
drugi (5) in tretji
(6) sliki. — 7, 8
(str. 594): Lutki
za četrto sliko
(cesar, Klepec). —
9, 10 (str. 595):
Klepec v peti (9)
in v šesti (10) sli-
ki. — 11 (stran
596): Lutka tur-
škega velikana. —
12 (stran 597):
Turški velikan —
načrt za izdelavo.
— 13, 14 (stran
598): Dve drugi
možnosti za sceno
četrte slike (»v ce-
sarskem gradu«);
druga (14) je
skrajno preprosta,
obe pa sta enojni.





Primer senčne predstave s pregibnimi lutkami ob odrskem dvogovoru:

TRDOGLAV IN MARJETICA

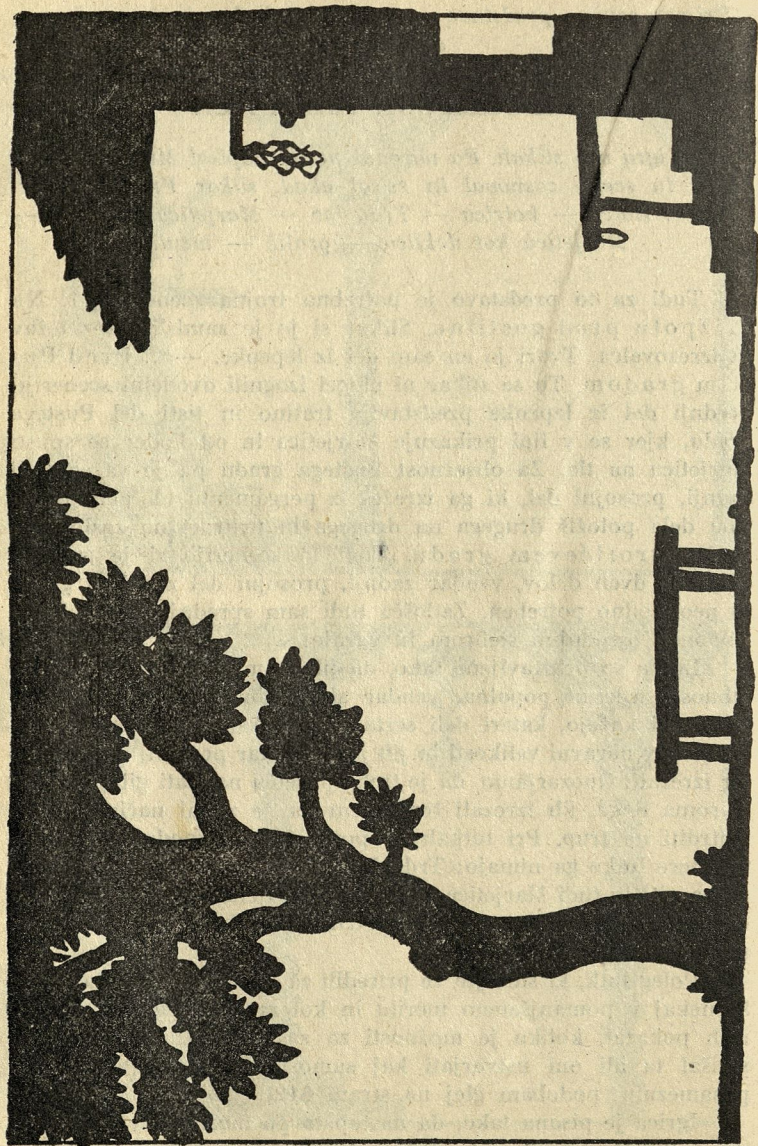
Senčna igra v 5 slikah. Po narodni pesmi napisal Miklavž Kuret. Lutke in sceno zasnoval in zrisal akad. slikar France Godec. Lutke: Boter — botrica — Trdoglav — Marjetica kot dete — Marjetica kot deklica — grofič — menih.

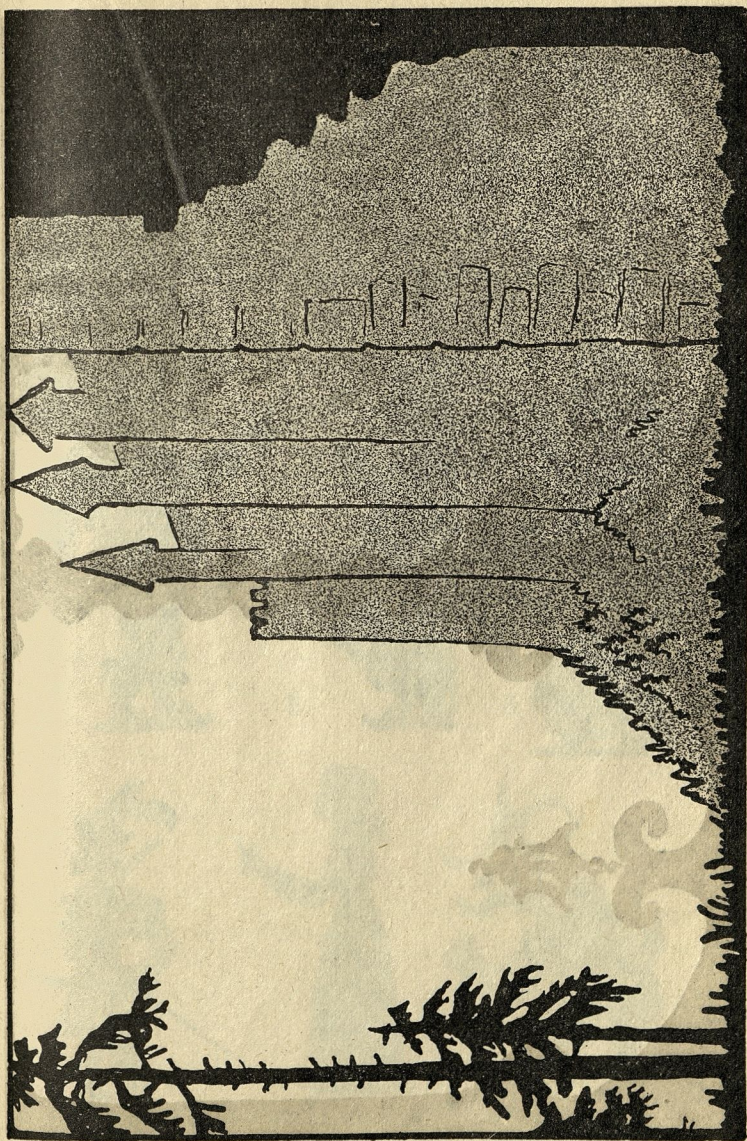
Tudi za to predstavo je potrebna trojna scenerija: 1. Na križpotu pred gostilno. Slikar si jo je zamislil brez težav za izrezovalca. Tvori jo en sam del iz lepenke. — 2. Pred Pustim gradom. Tu se slikar ni mogel izogniti dvodelni sceneriji: prednji del iz lepenke predstavlja tratino in tisti del Pustega gradu, kjer se v lini prikazuje Marjetica in od koder se spusti Marjetica na tla. Za obsežnost Pustega gradu pa je važen tudi zadnji, prosojni del, ki ga izrežeš iz pergamenta ali pergamina. Oba dela položiš drugega na drugega in pritrdiš na zaslon. — 3. Na grofičevem gradu. Tudi to scenerijo si je zamislil slikar iz dveh delov, vendar zadnji, prosojni del z delom gradu ni neobhodno potreben. Zadošča tudi sam sprednji del z obema slopoma, osrednjim stebrom in ograjo.

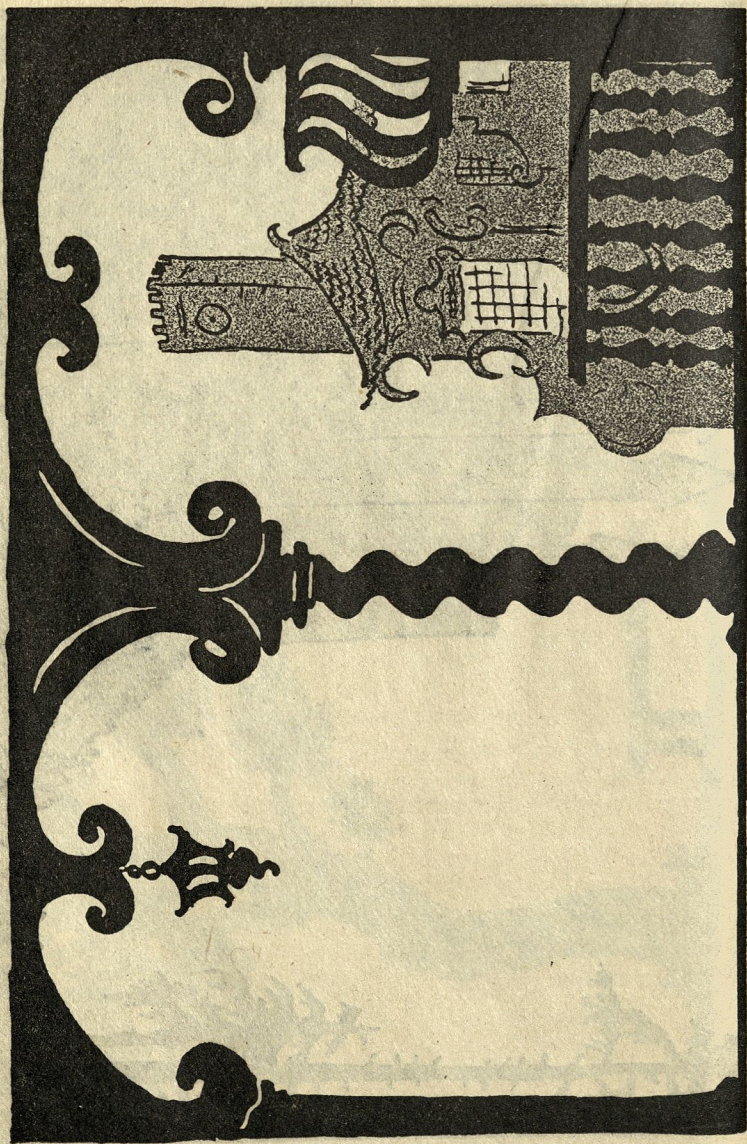
Lutke so pripravljene tako, da jih je mogoče pregibati. Pregibnost sicer ni popolna, vendar skromnim zahtevam zadošča. Risbe, ki kažejo, kateri deli sestavljajo posamezne lutke, so objavljene v naravni velikosti in jih je treba kar prenesti na lepenko ter izrezati. Opozarjamo, da je treba posebej narisati gibljive roke oziroma noge, jih izrezati ter potem na že znani način gibljivo pritrditi na trup. Pri lutkah ne pozabimo na spodnji ročaj. Le nekatere lutke ga nimajo: Trdoglav frči rajši po zraku (obesimo ga na nit) in tudi Marjetica naj bo pripravljena v dveh primerkih; eden brez ročaja bo služil v četrti sliki, drugi z ročajem pa pozneje.

Poleg lutk, ki smo jih že priredili za uporabo, jih objavljamo še nekaj v pomanjšanem merilu in kot zgolj sence. Slikar je v njih pokazal, koliko je možnosti za zasnutke. Ob njih bo poskušal ta ali oni ustvarjati kaj samostojnega! — Pojasnila k posameznim podobam glej na strani 612!

Igrica je pisana tako, da nastopata po možnosti vedno le po dve lutki. Dasi stoji vsaka na svojem stojalcu, se more en lutka







redoma ukvarjati le s po eno lutko. Želeti je zatorej, da sta za »odrom« po dva lutkarja, moški in ženska, ki tudi govorita vsak določeno vlogo (moški vse moške, ženska vse ženske vloge). Kdor igra (to je: premika lutke), naj tudi govori!

Prva slika.

(Na križpotu pred gostilno.)

Boter in botrica; botrica drži dete v naročju. Prihajata od desne in se v sredini zaslona ustavita.



Botrica:

Le brž domu, le brž domu,
da dolgčas materi ne bo.
Bo čakala, bo jókala,
če skor' ne bodeva domá.

Boter:

Ej, kaj ti pravim, botrica:
bo mati že počákala!
Še dete se umirflo je,
čeprav pri krstu vpilo je.

Botrica:

Oj dete, dete majceno,
biló si pravkar krščeno.
Poprej bilá si ájdinja,
zdaj mala si Marjetica.

Boter:

Lepo ime Marjetica,
kot ti si lepa, botrica!
Sva se za botrstvo sešlá —
poveselíva se samá!

Botrica:

Oj, boter zapeljivi ti,
ne veš, da se domov mudi,
da starši komaj čakajo
to dete svoje krščeno?

Boter:

Domá botrinja se ravná —
prezgodaj bi lahko prišlá.
Pustiva, da bo vse naréd!
Bog ve, kdaj se dobiva spet.
Glej, v vratih že stoji krčmar!

Botrica:

Otroka ti ni prav nič mar?

Boter:

Pod lipo sèm na klop ga daj!
(*Oglase se orglice s poskoč-
no polko.*)

Čuj, v hiši vabijo na raj!
Saj vidiš, da prav pridno spi,
lahko si čisto brez skrbi!

Botrica:

Ej, botrček, kako to znaš!
Kakó lahkó me pretentáš!

Boter:

Le nuj, le nuj, oj botrica,
saj vseč ti je rozoljica,
saj rajati prav dobro znam!
Nikogar ni! Kaj te bo sram!

Botrica:

Samo pol urice, da veš!
Muditi dalje me ne smeš.
Otrok sicer se prebudi
in bo domá preveč skrbí!

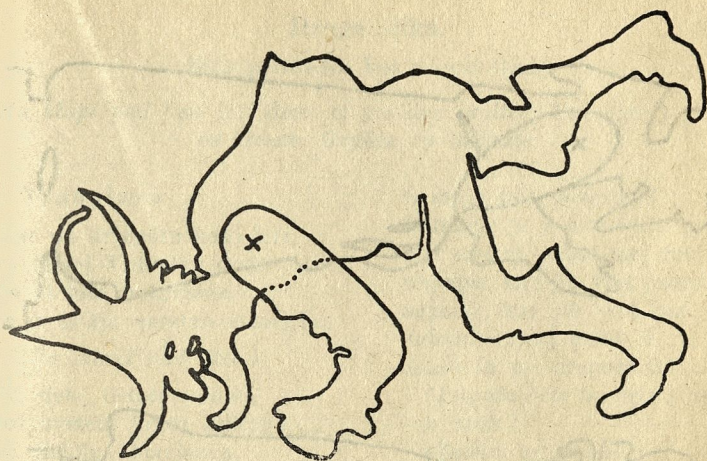
Boter:

Seveda, lepa botrica!
Le dušo si preveževa,
vsak kupico pokusiva
in vkup en raj zarajava.

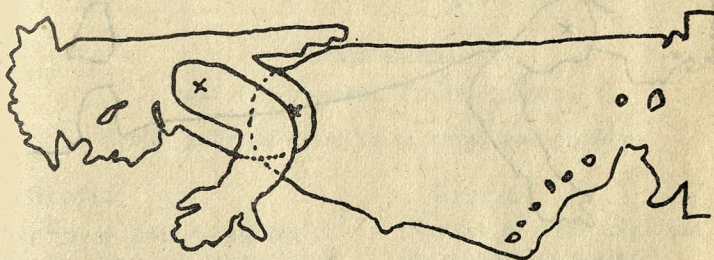
(*Botrica odlaga otroka na
klop, boter stopi proti krč-
mi.*) [klet

Krčmar, le s pôličem brž v
in, godec, le zapiskaj spet —
sva boter in pa botrica,
vesela rada bi bilá!

(*Zaslon se stemní, preden
se botra utegne obrniti in
slediti botru.*)



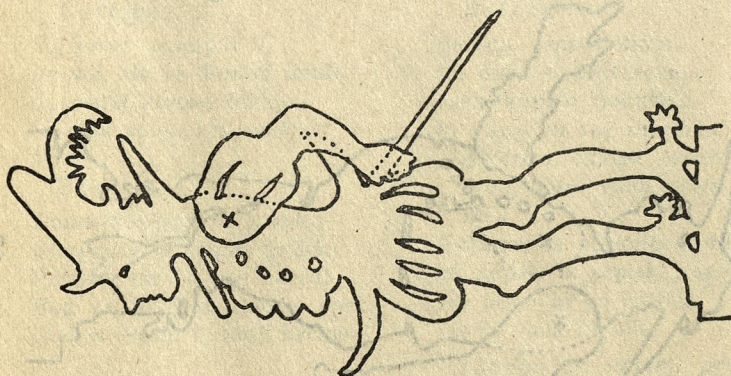
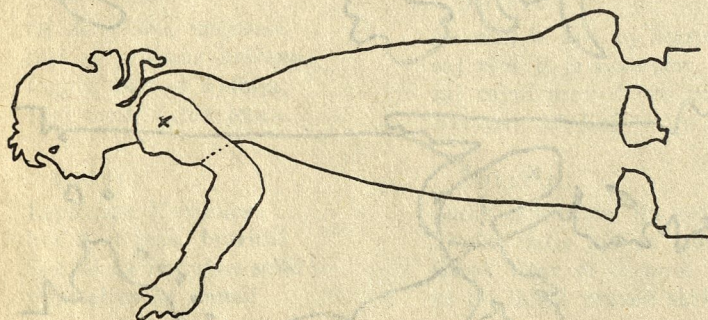
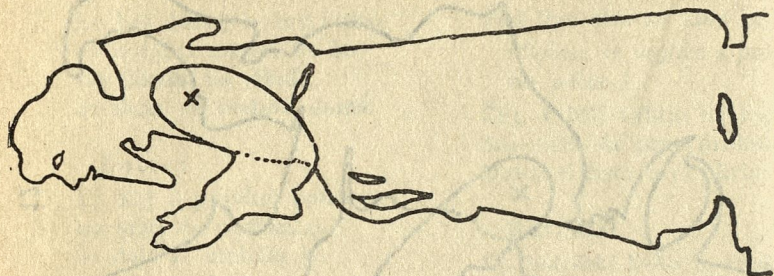
12



11



10



Druga slika.

(Isto prizorišče kot v prvi sliki.)

Na klopi pod lipo leži dete; iz gostilne orglice; Trdoglav pritaca od desne. Orglice so utihnile.

Trdoglav:

Kar na križpótu kdaj leži,
to vselej Trdoglav dobi,
če ni bilo pokrižano
in v božje varstvo stavljeno.

(Se skloni nad dete.)

Ej, dete, detece mladó,
pri svetem krstu krščeno,
ej, deklica Marjetica,

ti moja boš nevestical

Odnesem te v svoj Pusti grad,
tam zrasteš in boš moj zaklad,
najlepši, kar jih svet pozná,
najzlaši, kar jih svet imá.
Zahvaljeni, oj botri vi,
mladí in pa nespametni!

(Popade dete in zleti z njim v zrak.)

(Zaslon se stemní.)

Tretja slika.

(Pred Trdoglavovim Pustim gradom.)

Grofič pride od desne in se ustavi pod gradom.

Grofič:

Saj nisem prvič šel na lov —
ne vem, kam sem danès zašel!
Kako je čuden tale grad,
ko nima oken, nima vrat,
le eno sámo linico.
V njej gledam lepo deklico,
rumene češe si lasé,
iz njih žlahtni kámenci leté.
Neznan je meni čudni grad,
kdo je deklè, bi zvedel rad.
Kaj delaš, lepa deklica,
tam gori v linah zgóranjih?

Marjetica:

Sem deklica ubožica,
nekoč s križpota ukradena.

Grofič:

Neznan je meni tale grad
in zate slišim prvikrat.
Ko ti bilà bi krščena,
gotovo moja bi bilà!

Marjetica:

O, saj sem, saj sem krščena,
ime mi je Marjetica.
Po krstu botri pit so šli,
mene pa nič pokrižali,
na križpot položili me
in tamkaj pozabili me.
Prišel je divji Trdoglav,
nevesto me s seboj jemal,
me nesel v tale Pusti grad,
da sem le-tu že sedem let,
oj sedem let, osmega pol.

Grofič:

Oj revica Marjetica,
ti moja boš nevestica!
Če rešim te — bi šla z menó?

Marjetica:

Ti rešil bi me prav lahko.
Le pridi danes osmi dan,
ko Trdoglav ne bo doma,
ker pojde tja na Ogrsko,
da dúšico si ulôvil bo.

Prinesi s sabo žegne tri:
tri kaplje žegnane vodé,
tri zrna žegnane solí
in svečico Marijino.

Grofič:

Marjetica, Marjetica,
ti moja boš nevestica!
Prišel bom danes osmi dan,
z menoj boš šla v moj rodni
grad!

(Zaslon se stemní.)

Četrta slika.

(Isto prizorišče kot v tretji sliki.)

Grofič (*nastopi kakor v
prejšnji sliki*):

Marjetica, nevestica,
ali je Trdoglav domá?

Marjetica:

Ej, ni ga, ni ga, grôfič mlad,
le pridi, pridi sèm pod grad!

Grofič:

Prinesel sem ti žegne tri:
tri kaplje žegnane vodé,
tri zrna žegnane solí
in svečico Marijino.

Marjetica:

Do lin jih vrzi zgóranjih,
da trdno k sebi stisnem jih.

Grofič (*zažene zavojček
kvišku*):

Oj, kaj bo zdaj, Marjetica,
kako do mene boš prišla?

Marjetica:

Verigo vrgla bom pred grad,
spustila bodem se po nji.

(*Spusti verigo skozi lino,
da prosto zaniha.*)

Grofič:

Veriga zlata se mi zdi,
tako se bliska in zvenčíl
Le brž, le brž, Marjetica,
da bodeva čimprej domá.

(*Marjetica se spusti na tla.*)

Oj ljubica Marjetica,
zdaj moja si nevestica!

Marjetica:

Oj grofič mladi, ženin moj,
le Trdoglava zdaj se boj:
veriga zazvenčala je,
do njega glas poslala je.
Togoten bo ko piš zdivial
in bo za nama privihral.

Grofič:

Pod hrastom čaka moj konjič,
bo zdirjal ko v viharju ptič.

Nikomur jaz te več ne dam,
še Bog, da vidim te, imam!

Peta slika.

(Na grofičevem gradu.)

1. prizor: Trdoglav in grofič.

Trdoglav (*prileti od leve*):

Marjetica, Marjetica,
zakaj od mene si ušla?
Prav nič ti sile ni biló,
daj, vrni zopet se domóv!

Grofič (*nastopi od desne*):

Nemara si sam Trdoglav?
Ne boš Marjetice jemal!
Marjetice imel ne boš,
bo moja žena, jaz njen mož!

Trdoglav:

Saj rad ti dam, kar mi veliš,
če le Marjetico spustiš!

Grofič:

Rad zlate bi skodelice,
skodelice in žličice,
oj žličice in vilice,
vse iz rumenega zlata.
Če to mi daš, pa naj veljá.

Trdoglav:

Vse Trdoglav ti rad stori,
da le Marjetico dobi.

(*Zleti in izgine ter se vrne
z zavojem.*)

Grofič:

To bo premalo, Trdoglav.
Boš še kaj drugega pridál.

Trdoglav:

Saj rad ti dam, kar mi veliš,
če le Marjetico spustiš!

Grofič:

Prinesi zlato kokljico,
pod kokljo zlata piščeta.

Trdoglav:

Vse Trdoglav ti rad stori,
da le Marjetico dobi.

(*Spet zleti, izgine in se vr-
ne s kurnikom.*)

Grofič:

To bo premalo, Trdoglav.
Boš še kaj drugega pridál.

Trdoglav:

Saj rad ti dam, kar mi veliš,
če le Marjetico spustiš!

Grofič:

Kepo prinesi mi zlatá,
kolikor takle grad veljá.

Trdoglav:

Vse Trdoglav ti rad stori,
da le Marjetico dobi.

(Spet zleti, izgine in se vrne s kepo.)

Daj, grôfič, mi Marjetico,
zdaj je po tvojem vse biló.

Grofič:

Še ti ne dam Marjetice,
če ne prebredeš križne vodé.

Trdoglav *(zacepetá)*:

Marjetica, z menoj domóv,
saj ti ne bo nič več hudó!

Grofič:

Pridi, menih, s križno vodó
in oblij hudobo z njo!

2. prizor: Trdoglav, grofič, menih.

Menih *(nastopi, v roki ima kropilo in kropí)*:

Béži, hudoba, proč od mene,
križna voda naj te prežene!

Trdoglav:

Križna voda — te ne vzdržim!
Kam naj se skrijem, kam zbežim?

Menih:

Izgini, hudoba, čez tri vodé,
izgini mi čez sedem gorá,
izgini čez devet deželá,
naj te ne bo nikoli nazaj
ne zdaj in ne na vekomaj!

Trdoglav *(zatuli, izgine)*.

3. prizor: grofič, menih, Marjetica.

Grofič:

Zbéžal je kruti Trdoglav —
le pridi zdaj, Marjetica,
do zdaj moja nevestica,
a posihmal žena mojá.

Marjetica *(nastopi od leve; menih je zdaj v sredi med obema)*:

Zahvaljen bodi, grôfič mlad,
da rešil si me na svoj grad.

Menih:

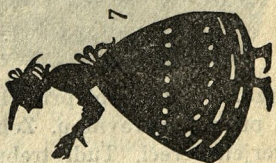
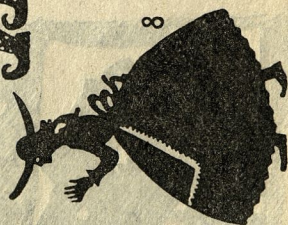
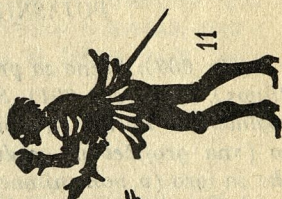
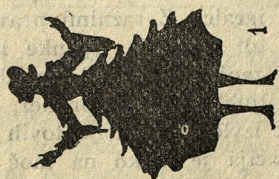
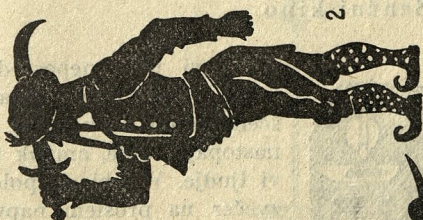
Zahvaljena še božja moč,
naj bode vselej nam v pomoč.

Grofič:

Da, hvala naj Bogú veljá,
ki meni tebe v zakon dá.
Zdaj pridi, pridi, sveti mož,
za vselej naju zvezal boš.

Zaslon se stemní.

Konec.



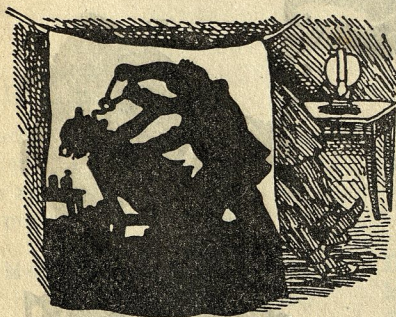
POJASNILA K PODOBAM

1 (str. 600): Scena za prvo in drugo sliko (»na križpotu pred gostilno«). — 2 (str. 601): Scena za tretjo in četrto sliko (»pred Trdoglavovim Pustim gradom«). — 3 (str. 602): Scena za peto sliko (»na grofičevem gradu«). — 4, 5, 6, 7, 8, 9 (str. 603): Lutke za igro (v pomanjšanem merilu), in sicer boter (4), botrica (5), menih (6), grofič (7), Marjetica (8), Trdoglav (9). — 10, 11, 12 (str. 605): Način izdelave za lutke botra (10), botrice (11), Trdoglava (12), v naravni velikosti. — 13, 14, 15 (str. 606): Način izdelave za lutke grofiča (13), Marjetice (14), meniha (15). — 16 (str. 611): Nekaj drugih osnutkov za lutke obeh iger (1 Marjetica, 2 turški velikan, 3 menih, 4—6 grofič, 7—8 Marjetica, 9 Trdoglav, 10 cesar na prestolu, 11 grofič).

Kino.

Ne mislimo pisati o pravem kinu, ki ni tako poceni stvar in si ga lahko privošči doma komaj vsaka stota družina ali pa še tista ne. Pač pa bomo opisali preprost »kino«, ki ga zmore vsaka družina.

Senčni kino



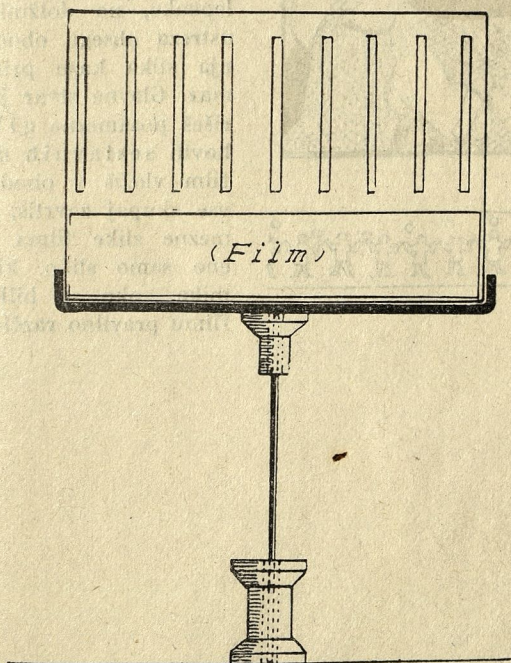
Prvi je v neposredni zvezi s senčnim gledališčem, samo da v njem ne nastopajo lutke, ampak živi ljudje. V sobi ali poleti zvečer na prostem napnimo vrv in pritrdimo nanjo rjuho. Na mizo postavimo luč, vmes pa se spravijo igralci. Z raznimi pravimi ali samo iz lepenke izrezanimi rekviziti se dadó

uprizoriti neverjetni prizori. Zlasti priljubljen je, na primer, prizor pri zobozdravniku. Zobozdravnik izvleče iz pacientovih ust neverjetne reči. Tudi trebušna operacija je lahko na moč zabavna.

V tej obliki se dá pripraviti tudi zanimiva družabna igra. Gledalci ugibajo, kdo je za rjuho. Z različnimi pokrivali, tudi z različnimi, iz lepenke izrezanimi dodatki si lahko vsak svojo senco »maskira«.

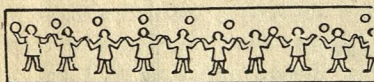
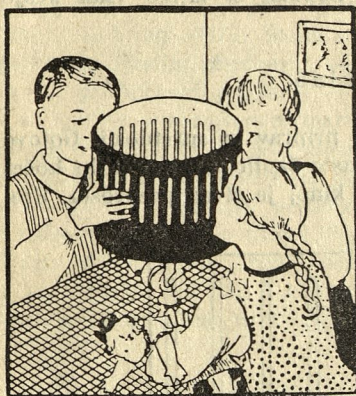
Krožni kino.

Krožni kino zahteva že nekaj priprav in spretnosti. Gotovo imate doma kakšno staro pločevinasto škatlo. Če moreš in hočeš žrtvovati njen pokrov za krožni kino, je stvar preprosta. Pre-



skrbi si kos lepenke, ki naj bo tako dolg kakor je obseg pokrova. V zgornji dve tretjini lepenke naredi po vsej dolžini tesno drugega ob drugem ozke, podolgovati ureze. Ko je to narejeno, zlépi oba konca lepenke, da nastane obod, ki se bo točno prilegal notranjščini pokrova. Točno v sredino zunanje strani pokrova

pritrdi polovico tulca za sukanec. V ta namen prebij pločevino na dveh mestih, zavrtaj v tulec v isti razdalji dve luknji in nato



potisni dva drobna vijaka skozi. V odprtino tulca potisneš paličico, ki jo na spodnjem koncu postaviš v cel tulec. Pokrov naj se na paliči prosto vrti.

Sedaj sledi izdelava filma. Film naj meri v višino eno tretjino višine oboda iz lepenke, po dolžini pa naj ustreza obsegu oboda. Spodnja slika kaže primer »filma«. Glavna stvar je, da narišeš posamezne gibe v njihovih sestavnih delih. Če film vložiš v obod in nato vse skupaj zavrtiš, se posamezne slike filma strnejo v eno samo sliko, ki se premika, ako so bili gibi na filmu pravilno razčlenjeni!

XI.

VOŠČILA

IX

VOŠČILA

V naslednjem podajamo le majhen izbor voščil za družine, kjer si ne morejo omisliti ali preskrbeti katere izmed voščilnih knjig, ki jih imamo Slovenci.

Edina knjižica, ki se trenutno dobi na knjižnem trgu, je zbirka Cvetka Golarja: Voščila dragim srcem. (Ljubljana 1942.)

Po knjižnicah ali pri znancih pa bodo dostopne naslednje (na knjižnem trgu razprodane) zbirke:

Stegnar: Čestitke mladine. (Maribor 1920.)

S. K.: Voščilna knjižica. (Ljubljana 1922.)

M. Grošljeva: Mladi rod za god. (Ljubljana 1928.)

Materi za god.

1.

Najlepša pesem ptičice,	Saj za tvoj (vaš) god, o mamica,
najslajše strune glas	bi voščil rad lepó!
ti (vam) ne pove, ne dopove,;	Ker ni besed, naj govori
kar čutim v srcu jaz.	iskren poljub samó!

2.

Kaj želim naj mamici,
ko svoj ljubi god slavi?
Polno sonca, zdravja cvet
in veliko srečnih let!

Očetu za god.

1.

Naj povem, predragi očka,	Ti (vi) nad nami, Bog nad
za današnji god,	tabo (vami),
da hvaležno mislim nate	očka naš premili,
(da na vas hvaležno mislim)	naj podpira te (vas), tolaži
zmeraj in povsod.	On v skrbéh in sili!

2.

Ljubi očka, za tvoj (vaš) god
naj usliši me Gospod:
sreče ti (vam) na svetu daj,
in po smrti sveti raj!

Stari materi za god.

1.

Ko svoj god vezuješ spet,
ljuba stara mama,
jaz želim ti od srca,
kar želiš si sama.

2.

Ljuba naša stara mati,
kaj za god ti (vam) hočem dati,
ko otrok sem majhen sam?
Srce svoje v dar ti (vam) dam!

Staremu očetu za god.

1.

Stari očka ljubi moj,
to želim za god ti tvoj:
da bi bil še dolgo zdrav,
brez skrbi in brez težav!

2.

Ljubi stari oče ti (vi),
kar si ti (vam) srcé želi,
to želim ti (vam) od srca,
ljubi Bog pa naj ti (vam) dá!

Teti za god.

1.

Tetka moja mila,
danes je tvoj (vaš) god.
Naj ti (vam) rožic siplje
ljubi Bog na pot.

Naj po smrti sprejme
te (vas) v svoj sveti raj.
To želim iskreno,
ljubi Bog ti (vam) daj!

2.

Preprosto vezilo,
o tetka, imam:
za tvojo rešitev
svoj srček ti dam!

Stricu za god.

1.

Strička rad imam.
Kaj za god mu dam?
Dam molitev svojo —

Bog jo rad imá,
varoval te bode
vsakršnega zla!

2.

Le goduj, predragi striček,
mi vesel in zdrav!
Naj bo zdravje, dobra volja
s tabo posihmal!

Razna voščila.

1.

En poljub na vsako stran
sprejmi za godovni dan,
srček moj ti pa želi
dosti še godovnih dni!

2.

Veseli vaš god vezujemo
in vašega patrona.
Naj vas pripelje varno nekoč
do nebeškega trona!

3.

Voščiti ne znam,
le šopek podam.
Naj šopek pove,
kar čuti srcé.

4.

Naj svetlo sonce, cvetja kras
do konca bo s teboj.
Naj Bog te čuva — za tvoj god
želi ti srček moj!

5.

Veselja dan praznuješ
(Veselja dan slavite),
dan svojega godu.
Rad bi ti (vam) dal vezilo —
premajhen (premajhna) sem za to.
Naj bodo ti (vam) vezilo
pristrčne vse željé,
ki zate jih občuti
(ki jih za vas občuti)
to majceno srcé!

6.

Patrono vašo vsi častimo,
vaš god veseli z njo slavimo.
Naj božji blagoslov izprosi
in cvetja vam na pot natrosi!

7.

Naj živi naš godovnjak!
to želi med nami vsak.
Smo se v krog zdaj ustopili
vsi s pristrčnimi voščili!

8.

Živela godovnjakinja —
želi zdaj zbrana družba vsa.
Še mnogo let živeti
ji Bog daj na tem sveti!

9.

Za mnoge dobrote storjene,
ki bil sem doslej jih deležen,
poslušaj čestitke iskrene,
izrekam jih danes hvaležen:
za god naj bi večno plačilo
ti milo nebo podelilo!

10.

Kratko moje je voščilo,
samo, da bi se spolnilo:
Brez težave, brez trpljenja
dnevi vašega (tvojega)
življenja
naj potekajo lepó —
tudi zame sreča bo!

11.

Čeravno deklica sem mala,
voščilce majhno pa bom znala:
Naj čuva Bog te, atek (stri-
ček, dedek) moj,
in sreča hodi naj s teboj!

12.

Kar dobrega poznam in vem,
slovesno danes vam povem:
Bog mili naj ohrani vas
in blagoslovi vsaki čas!

13.

Čustev danes mi z izrazi
razodeti móči ni,
rad pa spričal bi z dokazi,
da srce za vas gorí.
Vaše zdaj skrbi dobrotne
komaj prav ceniti vem,

zmožnosti imam slabotne,
kar pa čutim, to povem:
Bog nebeški naj imetje
vam naklada polnih rok;
venča naj pomladno cvetje
vašega življenja tok!

14.

Ljubi mi roditelji,
skrbni ste voditelji,
angeli v življenju blagi,
moji zvesti in predragi!
Kaj v zahvalo naj vam dam?
Dolg kako naj poravnam

za dobrote mi storjene,
z dnevom vsakim podeljene?
Bog naj srečo vam delí,
v raj vam svet naj spremeni!
Brani milo zla vas vséga,
milost daj, ki svet presega!

15.

Vse, kar le vaše srce poželi,
to naj preljubi vam Bog
podeli!
Svojo dobroto mi še ohraníte,
hvalo vam vedel vse žive bom
dni!

(Voščila št. 9—15 v zadnjem odstavku so vzeta iz Stegnarjevih »Čestitk mladine«.)

XII.

SAMOTARSKE IGRE

XII

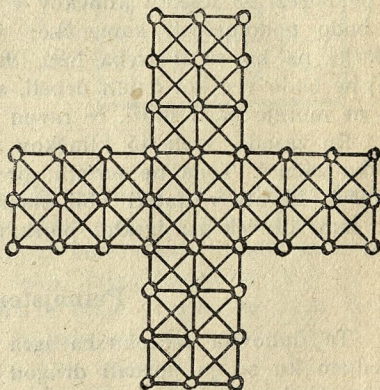
SAVOTIERE ENGINE

1. Skakalnice in premikalnice.

Kozel.

To igro poznajo pastirji in ima menda različna imena. Za samotnega pastirja ima dragoceno lastnost: igra jo en sam človek. Če jih je kaj več, so kajpak gledalci in pomagači.

S palico zavrtaš v tla 45 lukenj ali jamic, in sicer tako, da jih po 9 tvori eno skupino in da 5 takih skupin tvori križ, ki spominja na igralno ploskev »volka«.



V vsako jamico ali luknjo, ki jih na naši risbi označujejo mali krogi, položiš po en bel kamenček. Nato začneš igro tako, da vzameš iz katere koli luknje en kamenček. Tako postane ena luknja prazna in prosta. Zdaj pa skočiš z drugim kamenčkom v to luknjo. Smeš pa skakati le preko kakega drugega kamenčka, ki je še v luknji. Skočiš lahko naravnost ali pa poševno (v diagonali), kakor kažejo črte, ki vežejo v zgornji risbi posamezne luknje med seboj. Na paši seveda teh črt ni! Kamenček, ki si ga preskočil, vzameš iz njegove luknje in ga položiš ob stran. Tako sta prosti in prazni dve luknji. S preskakovanjem in jemanjem kamenčkov iz lukenj tako dolgo nadaljuješ, da preostane en sam kamenček. V tem grmu pa tiči zajec! To je treba znati! Zgodi se namreč, da ti ostanejo trije, štirje kamenčki v svojih luknjah, a jih ne moreš preskočiti, ker so predaleč vsaksebi. Naloga postane še težja, če si vnaprej določiš

tisti kamenček, ki naj ostane zadnji. Človek ne bi verjel, kako zanimiva je ta igra. Poštena igralska strast se te poloti ob njej, da ne moreš odnehati.

Kozla pa lahko prenesemo tudi na dom. Seveda: preskrbeti si 45 ploščic, ni ravno lahka stvar; s kamenčki ni nič, s fižoli še manj. Zato svetujemo sledeče: Dobodi si kak poldrug centimeter debelo deščico v obliki kvadrata s stranico 20 cm. Nanjo nariši križ, kakor ga kaže zgornja risba. Posamezne luknje naj bodo 18 mm vsaksebi, vsaka luknja pa naj ima kakih 6 do 7 mm v premeru. Luknje izvrtaj s svedrom. Ko se ti sveder na eni strani pokaže iz deske, ga izderi in ga zavrtaj še z óne strani. Ko so luknje lepo čedno izvrtane in očiščene, pribij na deščico kos lepenke, ki naj bo za spoznanje manjša kakor je deščica sama. Lepenka bo tvorila spodnjo stran »igralne ploskve«. Zdjaj si pa nareži 45 lesenih klinčkov v dolžini po 3.5 cm. Ti klinčki ti bodo nadomeščali kamenčke; vtikal jih boš brez skrbi v luknje, ne bo se ti treba bati, da bi se kaj zmedlo. Klinčki naj ne bodo več kot 5 mm debeli, saj jim lepenka spodaj brani, da ne morejo pasti skozi, če ravno hočeš desko kam premakniti.

Ko zasadiš vseh 45 klinčkov v luknje in odstraniš enega, lahko začneš. Toda ne pozabi: preskakovati smeš samo po en klinček hkrati v kateri koli smeri in na koncu mora ostati en sam klinček na igralni ploskvi!

Petnajsternik.

Ta duhovita samotarska igra je pri nas skoraj neznana, medtem ko so jo poznali drugod po svetu kot vsakdanjo zabavo zlasti proti koncu prejšnjega stoletja, ko je bila prav taka moda kot so dandanes križanke. Danes je po krivici pozabljena. Angleži jo imenujejo »Boss-Puzzle«, Francozi »Jeu du taquin«, Nemci »Fünfehnenspiel«. Nastala je l. 1878. v Ameriki.

Petnajsternik je kvadratasta škatlica, v kateri je 15 kock, ki so označene s tekočimi številkami od 1 do 15. Mesto za 16. kocko je prazno. Kocke je treba premešati in jih razpostaviti v zmešanem vrstnem redu, nato pa jih je treba spraviti v pravilni vrstni red, in sicer tako, da premaknemo po eno kocko na vsakokratno prazno mesto ter da izvršimo nalogo v čim manjšem številu potez. Preskakovanje ni dovoljeno, tudi ne pomikanje v diagonali. Še manj smeš jemati posamezne številke z njihovih mest in jih predstavljati, kakor bi se ti zdelo.

Tak »petnajsternik« si narediš kratko in malo sam. Kvadrat z včrtanimi polji narišeš na papir, 15 kvadratov s številkami od 1 do 15 pa si izrežeš iz lepenke. Kvadratke zmešaš, jih poljubno razpostaviš po narisanim kvadratu in začneš premikati, dokler ne dobiš razpostave po sliki 1.

Zgodilo se ti bo, da boš številke 1—12 po večjem ali manjšem trudu lepo uvrstil v njihov pravi vrstni red. Samo 13, 14 in 15 se ne bodo dale urediti.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	

Sl. 1

	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Sl. 2

To naj te ne vznemirja. So primeri, ko se te tri številke sploh ne dajo uvrstiti v pravi vrstni red. To bi se dalo le takrat, če bi hoteli uvrščati vse skupaj tako, da bi ostalo prvo polje prazno, ne pa zadnje. Torej tako, kakor kaže slika 2.

Ako pa naj ostane zadnje polje prazno, se dajo zadnje tri številke v takih primerih le tedaj uvrstiti v pravi vrstni red, če jih razpostaviš ob začetku igre takole:

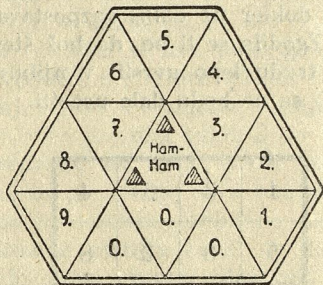
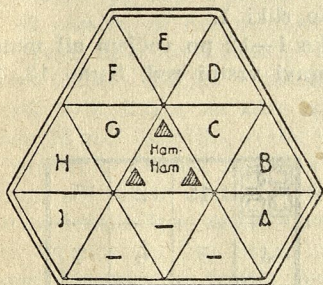
ali 15 — 13 — 14, ali pa 14 — 15 — 13.

Ham-Ham.

Zanimiva premikalnica je »Ham-Ham«. Slika ti kaže osnovno ploskev dveh inačic — eno s številkami, drugo s črkami. — Osnovno ploskev si v povečanem merilu preriši na belo lepenko in si jo izreži.

K igri spada 12 ploščic iz lepenke, ki nanje napišeš iste številke (oziroma črke), kot so napisane na osnovni ploskvi, in sicer: črke A, B, C, D, E, F, G, H, I ter tri pomišljaje (—); oziroma številke od 1 do 9 in tri ničle. Položi ploščice s po-

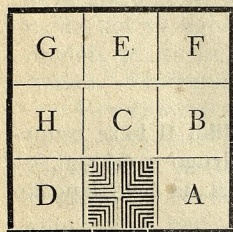
mišljajem (oziroma z ničlo) na ustrezajoča polja na osnovni ploskvi, ostale pa razpostavi poljubno.



Naloga se glasi: Z zgolj premikanjem čez osrednje prazno polje je treba spraviti črke oziroma številke v vrstni red, kot ga zahteva osnovna ploskev. A mora priti na A itd. (oziroma 1 mora priti na 1 itd.). Ploščice s pomišljaji (oziroma z ničlami) naj pridejo spet na svoja mesta, ker jih boš v teku premikanja najbrž kam premaknil. Premikanje čez vrh kakega trikotnika ni dovoljeno.

Naloga je na prvi pogled lahka, toda zadnje črke (oziroma številke) ti bodo zadale dosti brige!

Črkovna premikalnica.



Na osem lesenih kock ali ploščic iz lepenke napiši črke od A do G (ABCD-EFG). Nariši nato kvadrat primerne velikosti in ga razdeli v 9 polj. Polja naj bodo tolikšna, da lahko polagaš nanje ploščice ozir. kocke. Za kocke je najprikladnejša plitva škatlica.

Spravi črke s premikanjem v pravi abecedni red!

Vzemimo si primer, da so postavljene kakor kaže slika.

Urédi jih v 19 potezah!

Rešitev glej zadaj!

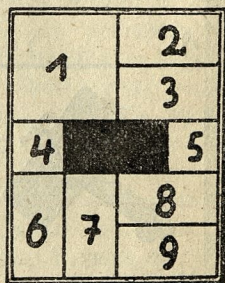
Preklicane ploščice.

To je ena izmed najzanimivejših inčic slavnega petnajster-nika. Naša slika kaže igro, pripravljeno za reševanje. Številke so važne samo za rešitev, ki jo najdeš zadaj. Pri pravi igri ni števil, pač pa si naredimo posamezne ploščice v izmerah, ki jih kaže slika, iz lepenke in prelepimo vsako z drugače barvanim papirjem.

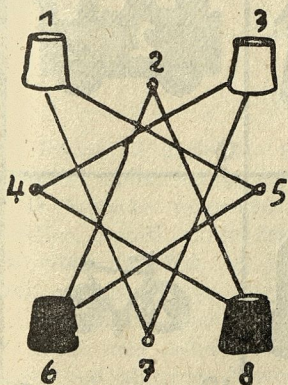
V celoti vidimo 9 ploščic kvadratne in pravokotne oblike. Na sredi je prazno polje, ki je na sliki črno. Naloga zahteva, da s premikanjem posameznih ploščic spravimo kvadrat 1, ki je največji med vsemi 9 ploščicami, v spodnji desni vogal.

Naloga se nam bo zdela na prvi pogled nerešljiva, zakaj kvadrat 1 je vendar dvakrat tolikšen kakor prazni črni prostor, preko katerega bi ga morali premikati. Toda pomirimo se; saj so vendar nekatere ploščice zelo majhne, poskusimo najprej z njimi... Če pa že obupujemo, si oglejmo rešitev zadaj!

»Preklicane ploščice« lahko nosiš v listnici s seboj in marsikoga z njimi spraviš v zadrego.

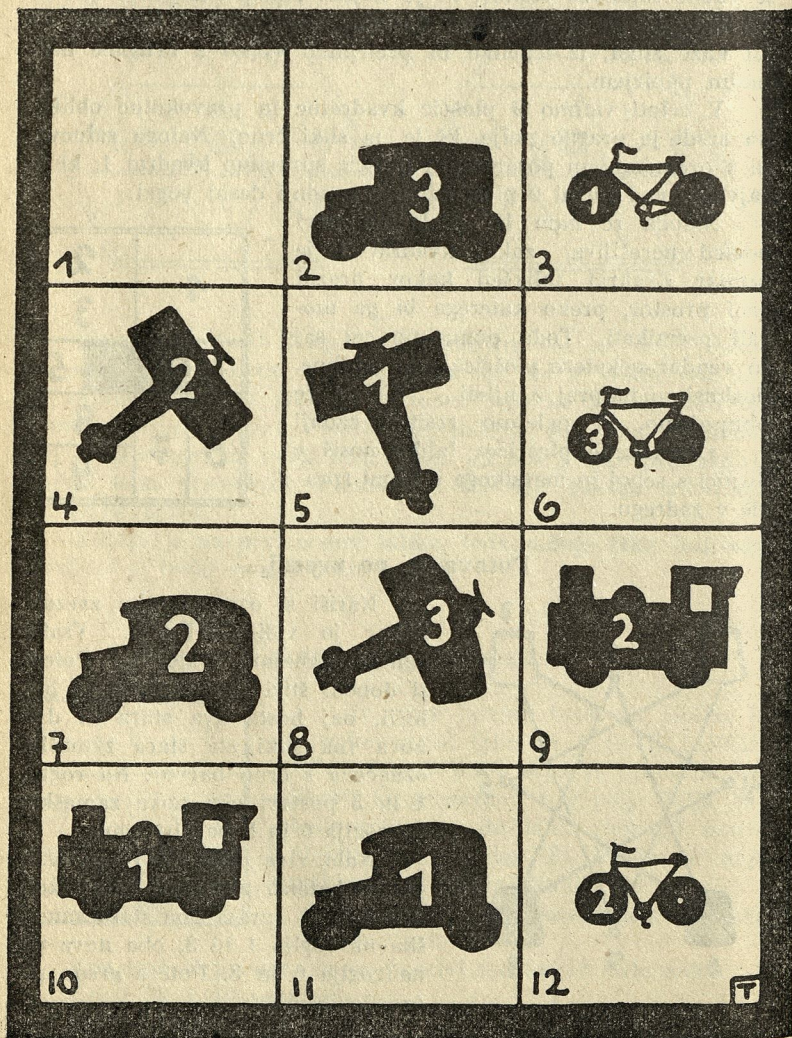


Potovanje po zvezdi.



Moderni promet.

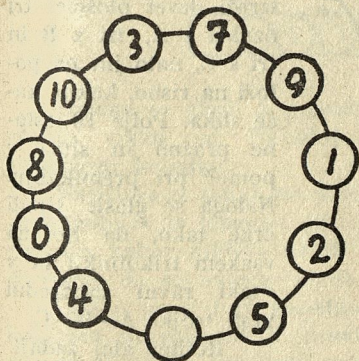
Preriši si figure na papir, jih izreži, si jih nalepi na koščke lepenke ter pripravi okvir z 12 polji, kakor kaže slika. Po



vzorcu razpostavi vse slike in jih zgolj s premikanjem razvrsti takole: v 1. vodoravno vrsto naj pridejo od 1 do 3 letala, v 2. vrsto avtomobili, v 3. vrsto kolesa, v kvadrata 10 in 11 pa obe lokomotivi. Premikati smeš samo z enega polja na drugo. Preskakovanje ni dopustno.

Rešitev glej zadaj!

Venec.



Na sliki vidiš številke od 1 do 10, ki so razmetane v vencu. Kakor po navadi v vsaki premikalnici, je tudi tukaj eno polje prazno in ga porablamo pri premikanju kot prehod. Številke je treba spraviti v tekoči vrstni red. 1 pride torej na polje, kjer je zdaj 4; 2 na polje, kjer je zdaj 6, itd. Pogoji so naslednji: Premikaš lahko v poljubni smeri, lahko tudi skočiš

čez kakšno številko, če je za njo polje prazno. V vsem moraš izvesti 26 potez ali skokov.

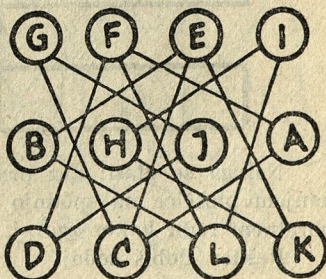
Venec si preriši na papir, številke od 1 do 10 napiši na primerno velike koščke lepenke, ki jih razporediš po vencu, kakor kaže risba.

Poskušaj sam! — Rešitev dobiš zadaj.

Zamenjavnica.

Preriši si naslednjo sliko v povečani obliki na papir, izreži si iz lepenke primerno velike ploščice, napiši nanje črke, kot jih vidiš na sliki, in jih tako tudi razpostavi po svoji risbi.

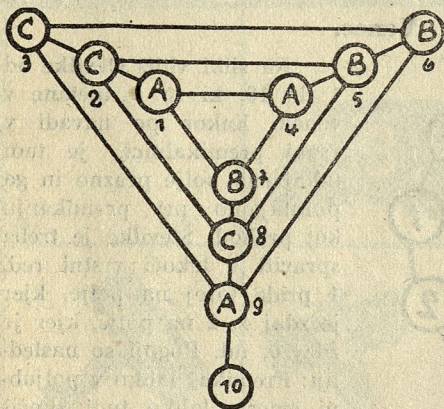
Naloga se glasi: Zamenjaj te črke med seboj, da dobiš vrstni red abecede. Zamenjavati smeš samo v tistih smereh, ki jih kažejo črte. G torej, na



primer, ne moreš zamenjati naravnost z B, ampak le s C ali z J, ki sta s črtama neposredno zvezani z G.

Rešitev glej zadaj!

Muhaste trojke.

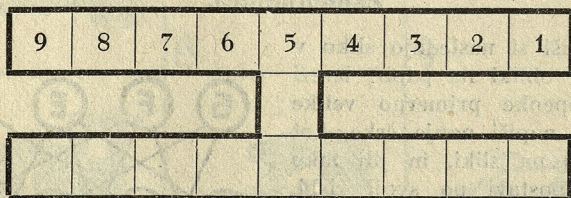


Preriši si tole sliko na papir. Iz lepenke si izreži devet ploščic: tri označi z A, tri z B in tri s C, nato jih pa položi na risbo, kakor kaže slika. Polje 10 ostane prazno in služi v pomoč pri premikanju. Naloga se glasi: Uredi črke tako, da bo na vsakem trikotniku in v vsaki ravni zaporedni vrsti trojka A—B—C.

Rešitev glej zadaj!

Zamenjani vrsti.

Preriši si na papir načrt z 19 polji, ki ga kaže slika. V velikosti posameznih polj si nareži devet ploščic iz lepenke, napiši nanje številke od 1 do 9 ter jih razpostavi po načrtu, kakor vidiš na sliki.

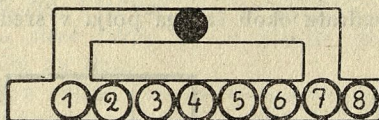


Naloga se glasi: Čez prazno vmesno polje spravi s premikanjem ploščice na spodnjo vrsto tako, da bodo postavljene v obratnem redu kakor zgoraj, to je: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.

Rešitev dobiš zadaj.

Garaža.

Recimo, da predstavlja slika garažo, v kateri je spravljenih v narisanim vrstnem redu osem avtomobilov. V stranskem hodniku je star avto.



Naloga se glasi: S premikanjem je treba spraviti vozove v obratni vrstni red. Nazadnje pa mora stati stari avto spet v stranskem hodniku.

Narišimo si načrt po vzorcu te slike na papir, izrežimo si »avtomobile« iz lepenke, jih opremimo s številkami in jih postavimo, kakor zahteva načrt. Poskusimo ugotoviti, koliko potez je treba, da se naloga izvede.

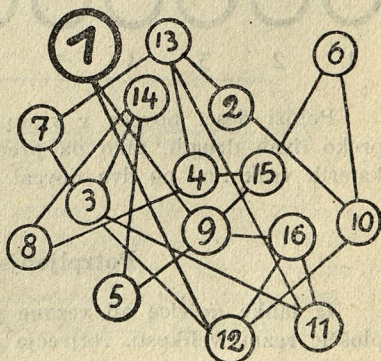
Lahko pa si tudi naredimo majhno žepno igro. Iz lepenke izrežemo pravokotnik v pravšni velikosti; služil nam bo kot osnova. Nato pa izrežemo načrt iz drugega kosa lepenke in ga nalepimo na osnovo. Tako nastane tam, kjer je »garaža«, nekakšen žleb, ki po njem lahko pomikamo ploščice, katere predstavljajo avtomobile. Če si omislimo zraven še pokrov, lahko nosimo igro s seboj in pozabavamo ali sebe ali pa kakšno družbo z njo. Igro spravimo lahko tudi v primerno plitvo škatlico iz lepenke ali pločevine.

Rešitev glej zadaj!

Zamotana pot.

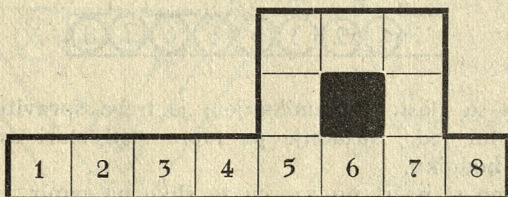
Številke od 1 do 16 so zvezane med seboj. Zveze so preračunane. Izhodišče je številka 1. Od nje je treba na pot. Spotoma je treba po enkrat obiskati vsako številko in se potem vrniti nazaj k 1. Poskusi!

Rešitev je zadaj!

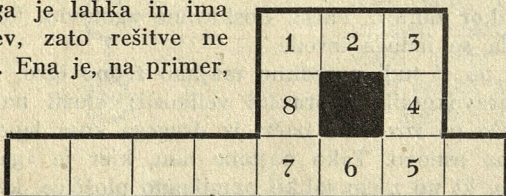
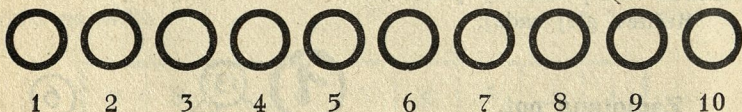


Ključ.

Tudi za to premikalnico si narediš sam risbo po tejle sliki. Izrežeš si še osem ploščic iz lepenke, jih opremiš s tekočimi številkami od 1 do 8 in položiš na risbo, kakor kaže slika. Naloga se glasi: S premikanjem preko petih prostih polj uvrsti številke od 1 do 8 v kvadratu okoli črnega polja v sredini.



Naloga je lahka in ima več rešitev, zato rešitve ne podajamo. Ena je, na primer, tale:

**Preskakovanje z novci.**

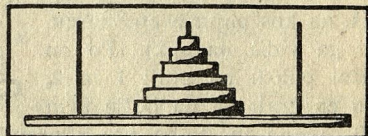
Polôži deset novcev v vrsto in skoči nato vedno z enim preko dveh drugih, tako da preostane na koncu pet kupčkov, katerih vsak ima po dva novca!

Potrpljenjska igra.

Iz tanke deščice ali vezane plošče si izžagaj šest okroglih ploščic razne velikosti. Največja naj ima premer 40 mm, ostale

imajo vedno za 5 mm manjši premer. Vsako ploščico v sredini prevrtaj; luknja naj ima premer 2 mm. Potrebujes še osnovno deščico. Zadošča velikost 120×45 mm. Vanjo zapiči tri železne paličice, ki jih odščipni od navadne pletilke; vsaka naj meri v višino po 35 mm. Zapičiti jih je treba v deščico navpično po 40 mm vsaksebi. Ploščice zdaj natakni na eno izmed stranskih paličic in sicer tako, da je manjša ploščica zmeraj na večji in največja na dnu.

Zdaj se igra začne. Naloga se namreč glasi: Ploščice moraš spraviti v isti vrstni red na srednjo paličico, pri čemer se smeš poslužiti v pomoč tretje, stranske paličice, ki je sicer prazna. Paziti moraš samo, da nikdar ne položiš večje ploščice na manjšo.

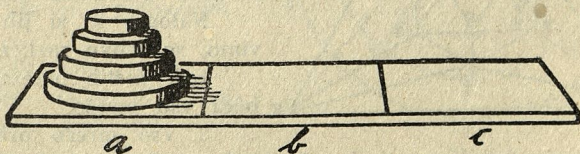


Igrica je zelo zabavna, ker spočetka misliš, da boš nalogo rešil mimogrede, a potem spoznaš, da ni tako preprosta.

Rešitve ne podajamo.

Muhasto prekladanje.

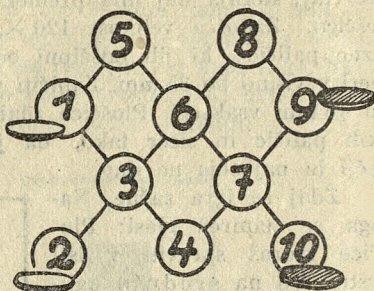
Slika ti kaže, kaj moraš narediti. Iz lepenke izreži štiri ploščice, ki so druga manjša od druge. Najmanjša naj bo črna, naslednja bela, tretja modra in največja rdeča. Vse štiri ploščice postavi na kupček, tako da je najmanjša na vrhu. Na papir si zariši tri polja, polje a, b in c.



Naloga se glasi: Kupček prenesi s polja a na polje c in sicer pod pogojem, da preložiš vsakokrat le po eno ploščico in da deneš vedno le manjšo ploščico na večjo — razen če dobi kakšna ploščica med prekladanjem mesto sama zase. Po petnajstih prekladanjih naj stoji kupček v prvotnem redu na polju c. — Rešitev glej zadaj!

Fizol in grah.

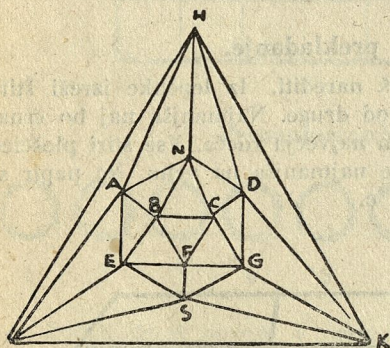
Fizol in grah nista bistvene važnosti. Lahko sta tudi dva bakrena in dva nikljasta novca, lahko dva stara in dva nova zamaška — kar je pač pri roki. Važna je samo mreža, ki si jo nariši na kos papirja po vzorcu, ki ga vidiš na sliki. Po en fizol polži na polji 1 in 2, po en grah pa na polje 9 in 10.



Fizola in graha naj s premiki zamenjajo svoja mesta. Pri tem gredo lahko v poljubnih smereh po mreži, samo preskakovati se ne smejo, ena poteza pa lahko obsega dve polji.

Kako je treba vleči? — Rešitev dobiš zadaj.

Potovanje okoli sveta.



Ta igra se je pojavila okoli srede prejšnjega stoletja in je danes že precej pozabljena. Lik, ki ga predstavlja slika, sestoji iz 20 trikotnikov. Najbolje je, če jih pobarvamo z različnimi barvami ali prelepimo vsakega z drugače barvanim papirjem.

Naloge, ki si jih zastavimo, so lahko različne:

1. V šestih potezih prehodi vso mrežo.

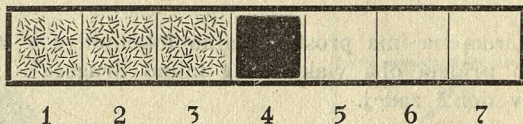
2. Vso mrežo prehodi v eni potezi, dovoljeno ti je, da greš po 5 stranicah dvakrat.

3. Obišči vseh 20 ploskev, a smeš stopiti le po enkrat na vsako; z ene na drugo smeš le preko skupne stranice.

Nalog se lotiš tako, da položiš prav tenak papir čez risbo in s svinčnikom rišeš »pot« ali pa, da jo zasleduješ na načrtu samem z zobotrebcom v roki. — Rešitve 1. in 2. naloge dobiš na koncu.

Premikalnica v črti.

Nariši na papir igralno ploskev, ki jo tvori sedem polj. Na črtkana polja položi tri odlomljene glavice vžigalic, na bela polja pa preostale tri konce vžigalic. Osrednje črno polje ostane



prazno. Glavice in konce premikaj izmenoma, pri čemer smeš skočiti tudi čez zasedeno polje. Na koncu igre morajo biti glavice na poljih 5, 6, 7, konci pa na poljih 1, 2, 3. Vse skupaj se mora izvršiti s 14 potezami! Nobena poteza se ne sme izvršiti nazaj.

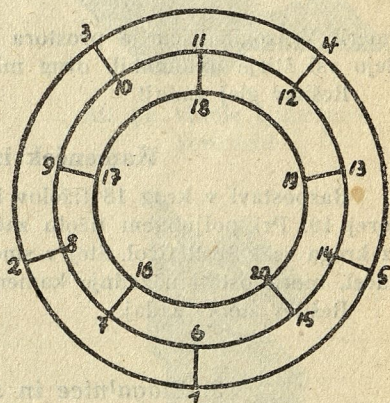
Rešitev glej zadaj!

Drugo potovanje.

Drugo obliko »Potovanja okoli sveta« kaže tale slika.

Prehoditi je treba vse tri kroge, a iti le enkrat čez vsak prehod. Vrniti se je treba k tisti točki, od katere se je »potovanje« začelo.

Opozarjamo, da je možnosti veliko. Eno boš našel med rešitvami.

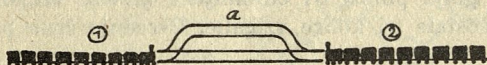


Sedmero zamaškov.

Sedem zamaškov postavi tako na mizo, da nastanejo po vrsti tri figure. V vsaki figuri naj bo po pet vrst in na vsaki vrsti naj stoje po trije zamaški. Kako boš to naredil?

Ranžirni problem.

Dva vlaka se srečata na enotirni progi. Vsak vlak tvori po osem vagonov in ena lokomotiva. Na razpolago je izogibalni

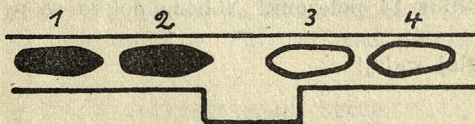


tir, na katerem pa ima prostora samo lokomotiva s štirimi vagoni. Kako prideta oba vlaka drug mimo drugega?

Rešitev dobiš zadaj.

Ozka cesta.

Na sliki vidiš prav ozko gorsko cesto z izogibališčem. Na tej cesti se srečajo štirje avtomobili, dva od ene, dva od druge



smeri. V izogibališču je prostora samo za en avto. Kako pridejo vsi štirje avtomobili drug mimo drugega?

Rešitev glej zadaj!

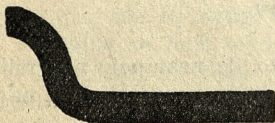
Kamenček izštevati.

Razpostavi v krog 18 fižolov in en kamenček, vsega skupaj torej 19. Pri poljubnem fižolu začni izštevati, in sicer odstrani iz kroga vsak šesti fižol. Štej v smeri urnega kazalca. Če si prav začel, mora ostati nazadnje kamenček sam.

Rešitev dobiš zadaj.

2. Zlagalnice in sestavljalnice.

Kakšna črka je to?

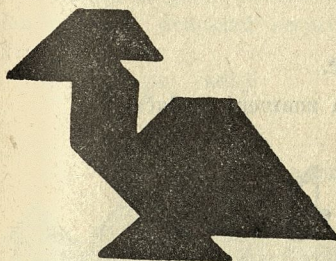
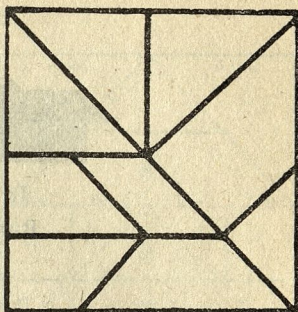


Tale čudna kljuka naj bo črka. Seveda, razrezati jo je treba in pravilno sestaviti. Preriši si jo na papir in poskusi svojo srečo!

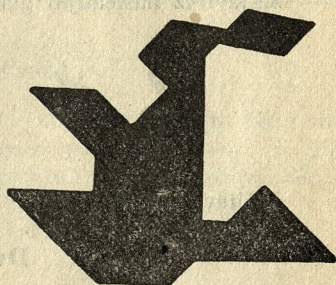
Rešitev glej zadaj!

Velika zlagalnica.

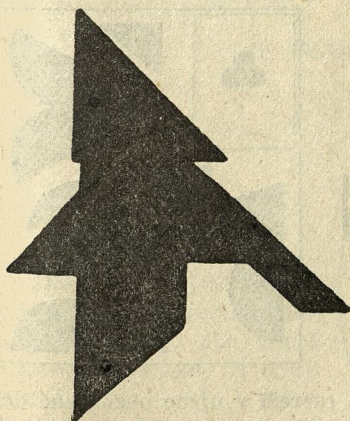
Risbo, kakor jo vidiš na sliki, prenesi na lepenko in jo hkrati povečaj. Razreži jo, kakor kažejo črte. Tako dobiš sestavne dele za zlagalnico, ki z njimi lahko zлагаš najrazličnejše like in podobe.



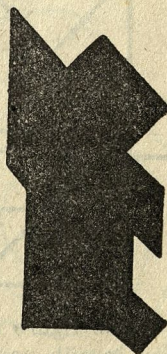
Zloži, na primer, takegale ptičal



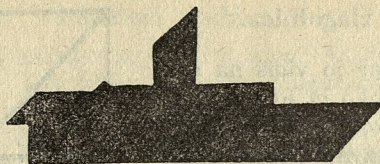
Ali pa tákole ljubeznivo veverico!



Ali pa tegale rokokojskega gizdalina s kito na lasulji!



Ali pa tegale starega vojščaka!



In takšne ladjo!
Rešitve dobiš zadaj!

Goslač.

Sestavi iz naslednjih glasbenih znamenj goslača!

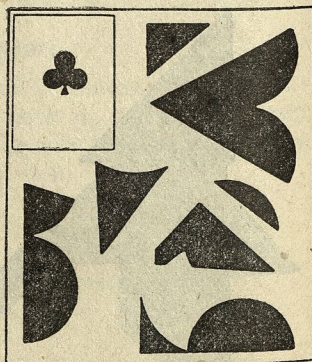
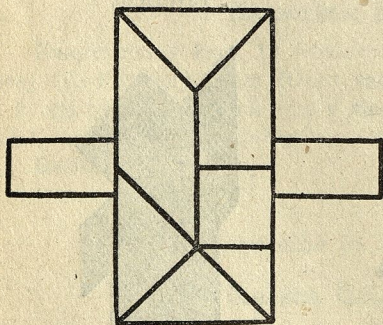


Rešitev glej zadaj!

Dva križa.

1

2



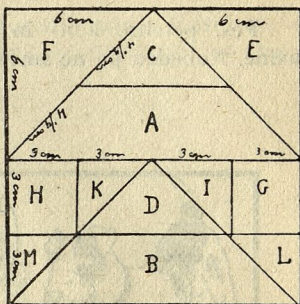
Preriši si figuro na desni, jo razreži v njene naznačene dele in sestavi iz njih pravi križ! — Stori isto z delci na levi, ki naj dadó križ, kakršnega poznaš s kart. — Rešitev za oboje glej zadaj.

Drugi kvadrat.

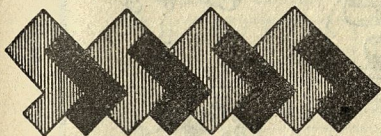
Nariši si na lepenko kvadrat s stranico 12 cm. Prevleci ga nato s pisanim papirjem. Označi s svinčnikom črte po vzorcu in po merah, ki jih kaže slika, nato pa ves kvadrat po teh črtah razreži.

Naloga se glasi: Sestavi iz vseh teh delov v drugačni sestavi nov kvadrat!

Rešitev glej zadaj!



Še en kvadrat.



Izreži teh osem figur iz lista papirja, kamor si jih prerisal, in jih sestavi tako, da bodo tvorile kvadrat!

Rešitev glej zadaj!

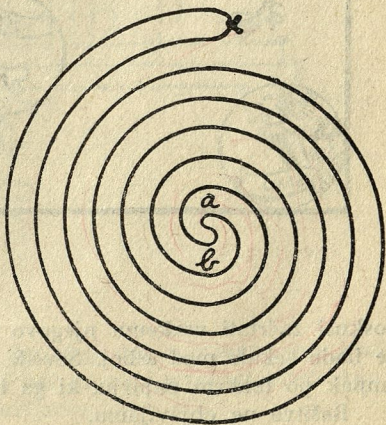
3. Razno kratkočasje.

a) BLODNJAKI.

Presneta spirala.

Dobro si oglej to spiralo, ki jo je nekdo naredil iz dolge vrvice, katere oba konca je zavozlal. Recimo, da hočeš od sredine ven — kje je pravo izhodišče, pri a ali pri b? Zaseduj pot samo z očesom!

Rešitev glej zadaj!



Kako pridejo do južine?

Pes, petelin, konj in maček bi prišli radi vsak do svoje južine. Nobeden pa ne sme prekrižati drugemu poti. S svinčnikom

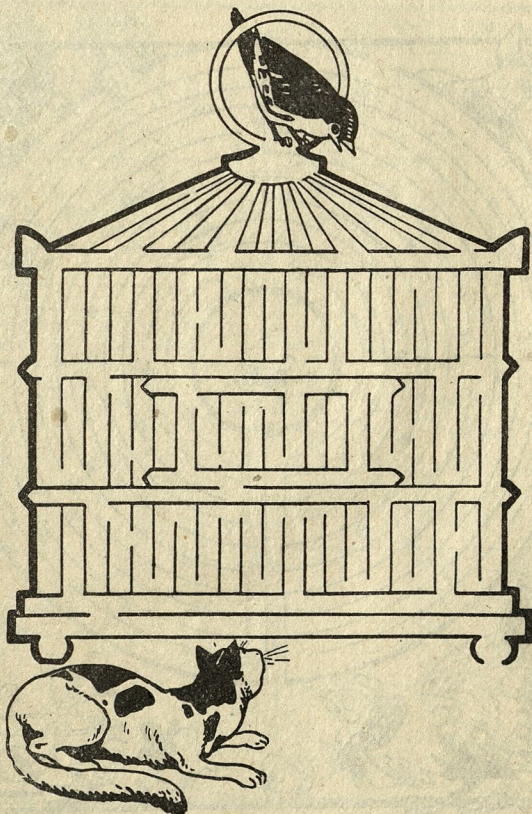


poskusi načrtati vsakemu njegovo pot, a pazi, da se razne črte ne bodo sekale med seboj. Seveda ne boš risal po listu samem, ampak po tankem papirju, ki ga boš položil na sliko.

Rešitve ne objavljamo.

Maček in ptič.

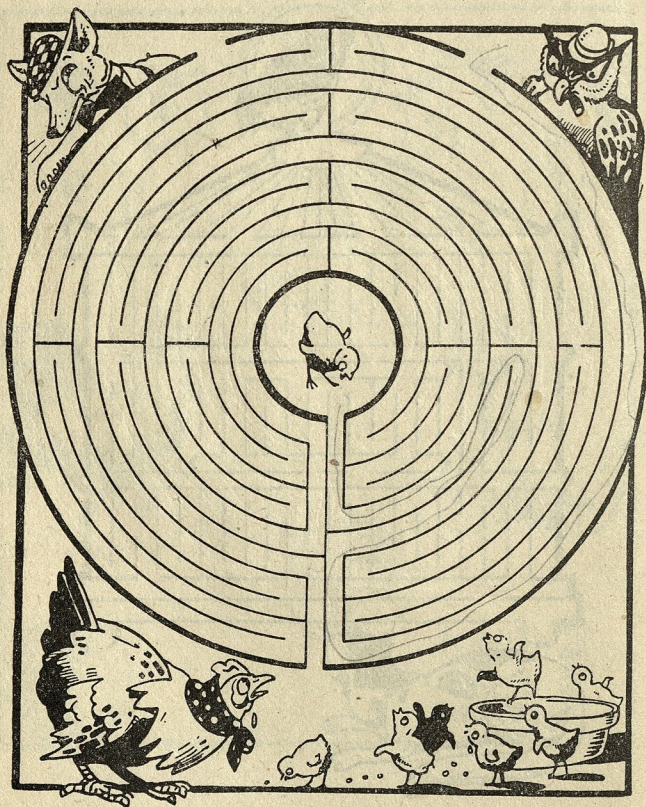
Ptiček je ušel iz kletke. Maček preži nanj. Prišel bo do njega, če bo našel pravo pot skozi kletko. Poišči jo! — Položi



prosojen papir na sliko in zasleduj pot s svinčnikovo konico!
 — Še preprosteje bo, če iščeš kar po sliki z zobotrebčevo konico.
 Posebne rešitve ne objavljamo.

Piščanček v nevarnosti.

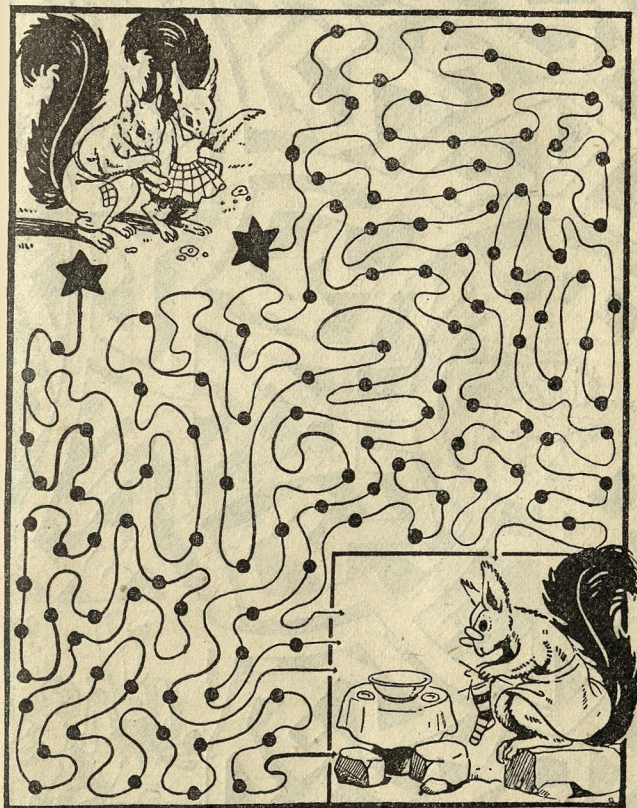
Neubogljiv piščanček je ušel koklji. Zavohala sta ga lisica in sova. Ubogi piščanček! Če se mu ne posreči najti pravo pot nazaj k materi, ga bo pograbila lisica ali odnesla sova.



Položi prosojen papir na risbo in poskusi zarisati s svinčnikom rešilno pot ali pa jo poišči kar z zobotrebcom v roki! — Rešitve ne objavljamo.

Veverici na poti k večerji.

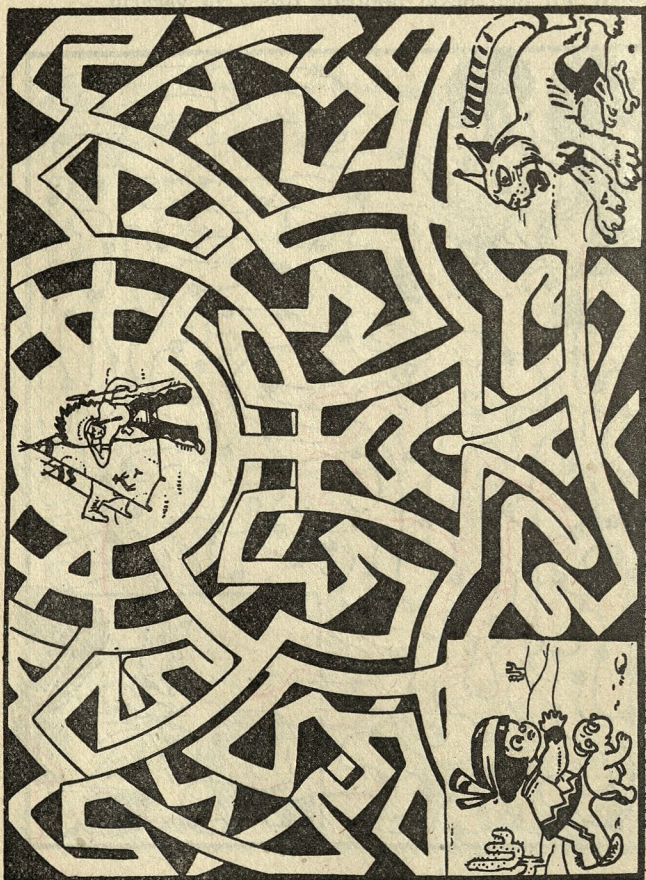
Veveriček in Veverička sta bratec in sestra. Odpravljata se domov, kjer ju čaka mama z večerjo. Dve poti vodita domov; začetek vsake označuje zvezdica. Ena je za Veverička, druga za Veveričko. Po poti bosta pobirala orehe za večerjo.



Eden izmed navzočih naj s svinčnikom v roki sledi Veveričkovi, drugi pa Veveričini poti. Na sliko sta seveda položila prav prosojen papir. Pot lahko iščeta tudi z zobotrebcem. Spotoma naj šteje vsak orehe, kolikor jih lahko pobere. Bomo videli, kateri bo imel obilnejšo večerjo. Rešitve ne objavljamo.

Mala Indijanka.

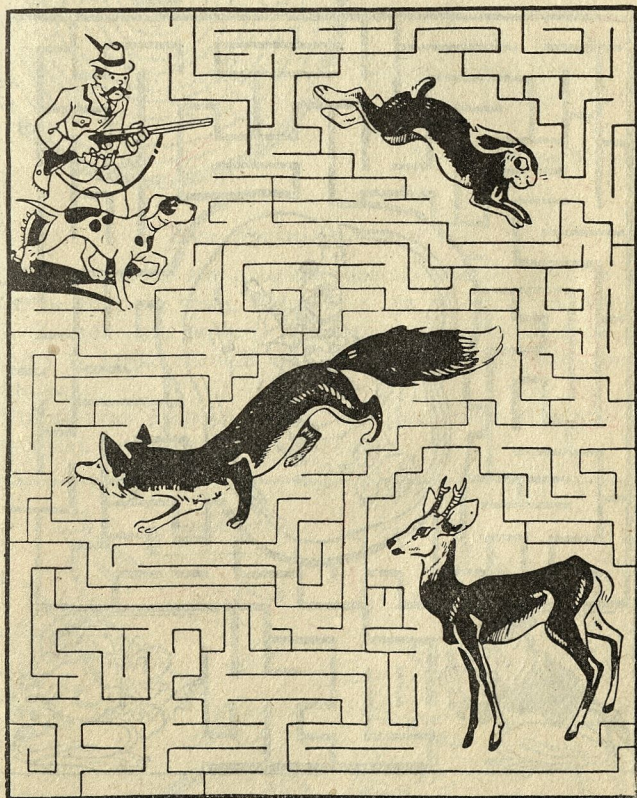
Mala Indijanka se je igrala s svojim psičkom in se je oddaljila od svojega domačega šotor. Že zasliši risa, ki se ji bliža. Mala Indijanka beži, beži. Ali paziti mora, da ne zgreši prave



poti in da ne priteče ravno risu v žrelo! Stopaj previdno za njo! (Z zobotrebce v roki zasleduj pot ali pa položi prosojen papir na sliko in zasleduj pot s svinčnikovo konico!) — Rešitve ne objavljamo.

Lovec v zadregi.

Lovec je v zadregi. Če ubere eno pot, bo naletel na zajca. Če krene po drugi, bo srečal lisico. Če jo mahne po tretji, bo videl srnjaka.

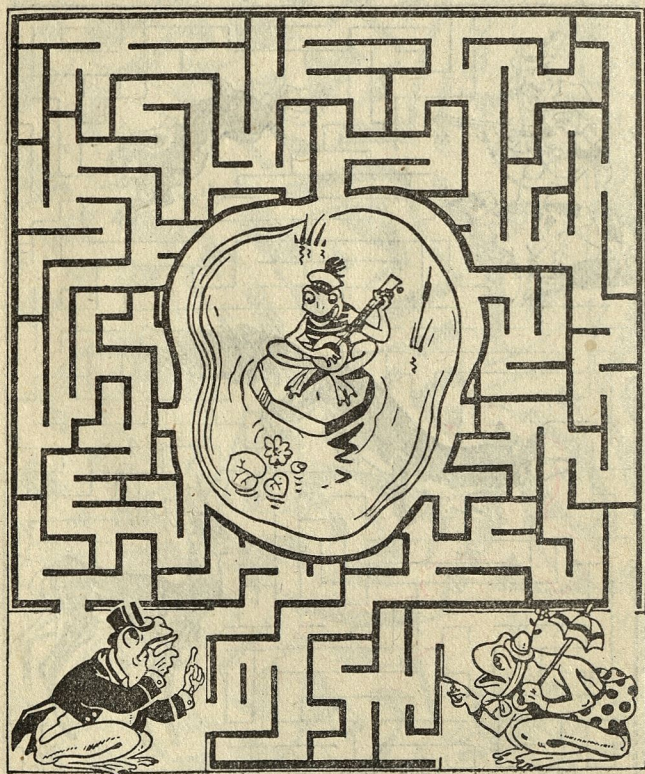


Poišči vsa tri pota z zobotrebcom v roki. Ali pa položi prav prosojen papir na sliko in poskusi s svinčnikom v roki slediti vsem trem potem.

Rešitve ne objavljamo.

Ubežna žabica.

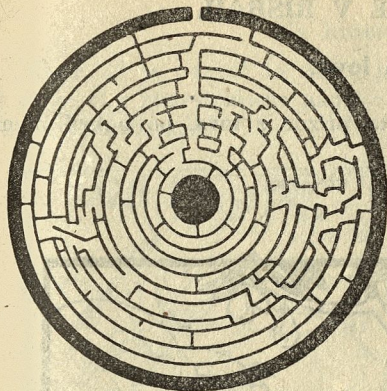
Žabica je ušla z doma in zdaj čepi sredi mlake in regljá. Oče in mati sta v skrbeh zanje in poskušata priti do nje. Le kako?



Z zobotrebčevo konico poišči pravo pot. Ali pa položi prav prosojen list papirja na sliko in poskušaj s svinčnikom zarisati pot od očeta Žabona in od matere Žabe k poredni žabici!

Rešitve ne objavljamo.

Okrogel blodnjak.



Z zobotrebce v roki si pokaži pot iz tegale blodnjaka. Lahko storiš tudi tako, da položiš prav prosojen papir na blodnjak in rišeš s svinčnikom pot iz njega.

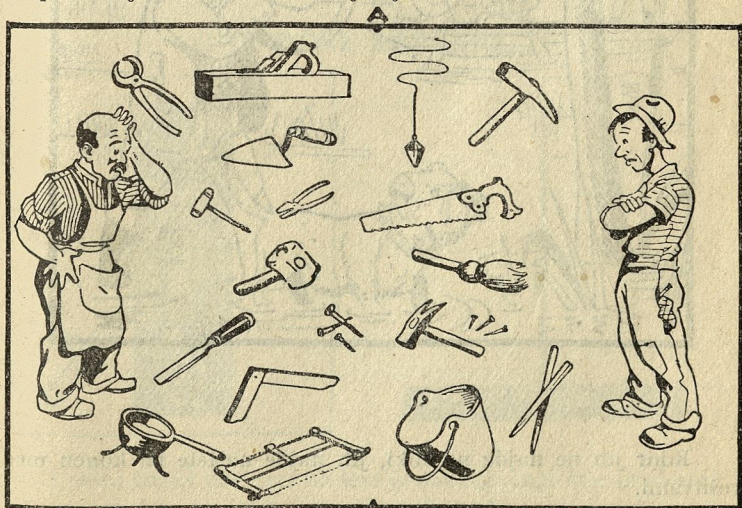
Če rišeš po prosojnem papirju pravo pot s svinčnikom, bo nastala slika neke živali!

Rešitev je zadaj!

Dva obrtnika v zadregi.

Mizar in zidar sta obupana obstala. Nekdo jima je zmešal orodje in zdaj ne veda, kako bi si ga oddelila. Pa vendar ni težko. Z eno samo potezo, ki jo zastavi pri točki A in končaj pri točki B, lahko razdeliš obojno orodje, da bo imel spet vsak vse skupaj.

Položi prav prosojen papir na sliko, vzemi svinčnik v roke in poskušaj. — Rešitve ne objavljamo.



b) NAPAKE V RISBAH.

Na lovu.

Kdor si pozorno ogleda ta prizor z lova, bo odkril osem napak.



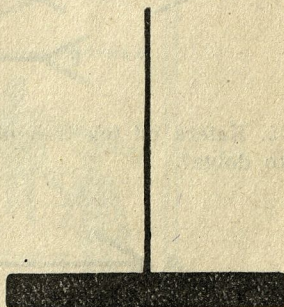
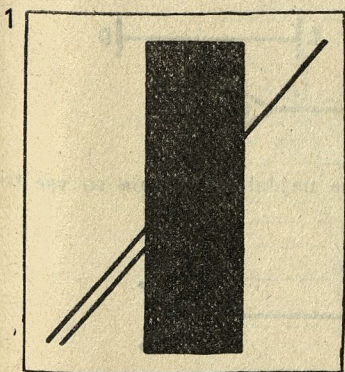
Kdor jih ne najde na sliki, jih najde naštete na koncu med rešitvami.

Na kmetih.

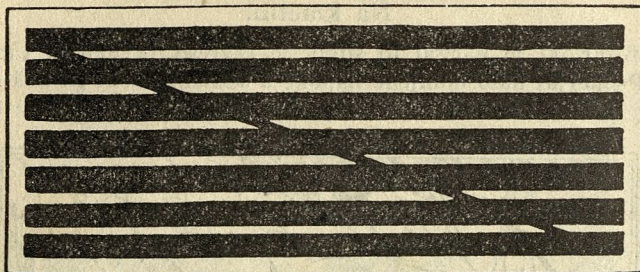
Risar, ki je narisal to sliko, je zagrešil 12 napak. Ugotovi jih. Primerjaj nato dobljene napake s seznamom, ki ga boš našel zadaj med rešitvami!



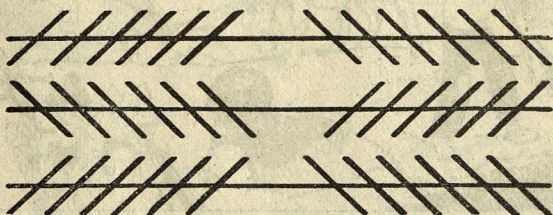
c) OPTIČNE PREVARE



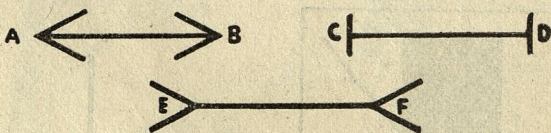
1. Katera izmed obeh črt na levi je nadaljevanje črte na desni?
2. Katera črta je daljša, navpična ali vodoravna?



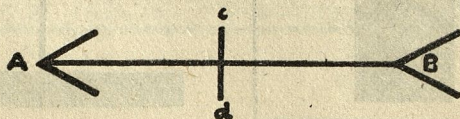
3. Ali je črta, ki seka raženj, ravna ali pretrgana?



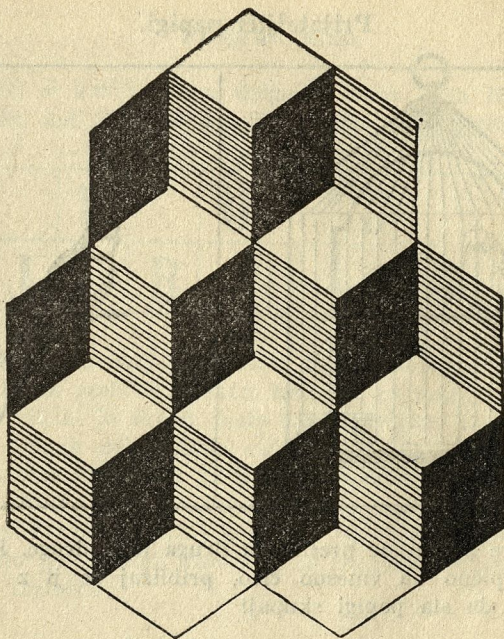
4. Ali so te črte med seboj vzporedne?



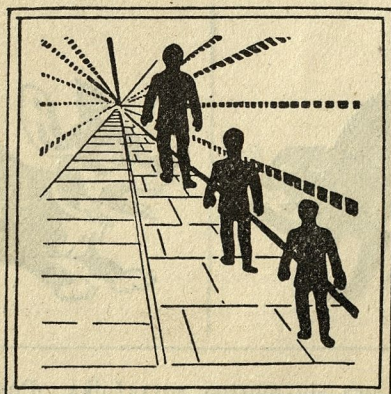
5. Katera od teh treh daljic je najdaljša? Ali pa so vse tri enako dolge?



6. To puščico seka premica c—d. Ali sta oba dela enaka ali neenaka?

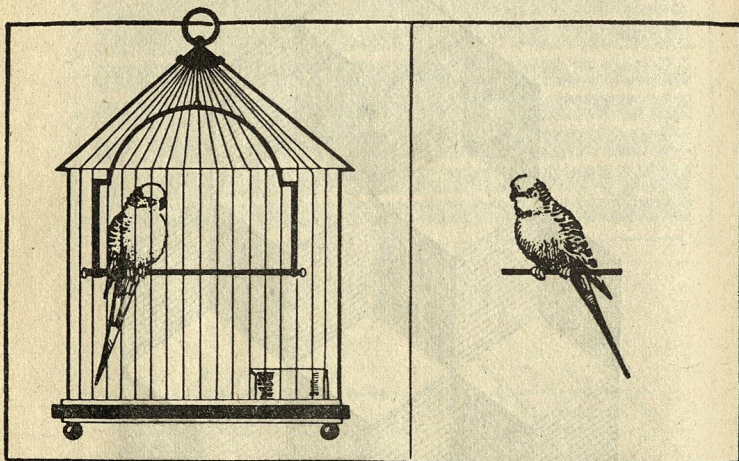


7. Ali je sedem ali šest kock?



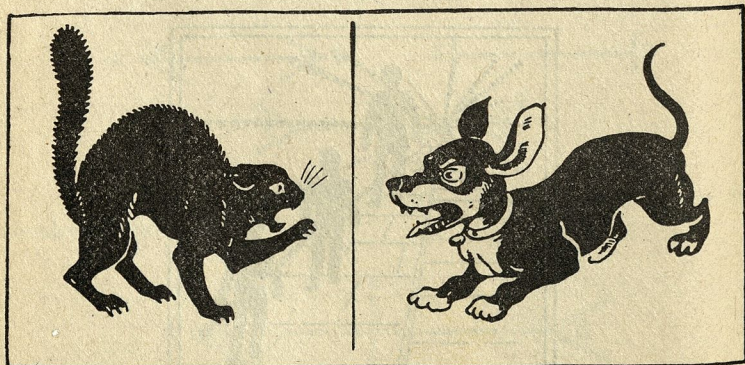
8. Ali so ti trije možje enako ali različno veliki?

Prijateljici papigi.



Te dve papigi ne prestaneta druga brez druge. Postavi posetko navpično na vmesno črto, približaj se ji z nosom, pa boš videl, da sta papigi skupaj!

Mačka in pes.



Mačka in pes sta smrtna sovražnika. Postavi na vmesno črto navpično posetko, približaj ji nos in že boš videl, kako sta se spopadla!

Preprost kino.

Odreži si kakih 10 cm dolgo in kaka 2 cm široko tablico iz lepenke, kot jo vidiš na sliki. Slika kaže sicer obe strani

L		U		O		D		M	
	J		B				O		A

tablice hkrati, kar naj te ne moti. Na vsaki strani pústi majhen polkrog, ki ga prebôdi in skozi luknjico na vsaki strani potegni močnejšo nit, ki jo zavéži. Nato razdéli tablico na obeh straneh na deset enakih delov. Dele označi narahlo s svinčnikom. Na eno stran vnesi črke, kot jih vidiš razporejene na zgornjem delu slike, na drugo stran pa takó, kot so označene na spodnjem delu slike. Če primeš zdaj z vsako roko za en konec niti, nit zviješ, nato pa obe niti nategneš, se bo tablica zavrtela in bral boš lepo razločno:

L J U B O D O M A

REŠITVE

656

RESISTIVE

Rešitve k poglavju

VI. UGANKE IN ZANKE:

1. Zastavice.

- | | |
|--------------------------------|------------------------------|
| 1. Potrpljenje. | 28. Za vrat. |
| 2. Bolezen. | 29. V polnega. |
| 3. Šivanka. | 30. Na kurje oko. |
| 4. Zvon. | 31. Ogenj. |
| 5. Nobena, vsaka gorí krajše. | 32. Polž. |
| 6. Moker prt, ki se suši. | 33. Gosénica. |
| 7. Beraška palica. | 34. Kladivo. |
| 8. Brada. | 35. Rak. |
| 9. Ogenj. | 36. V štirinajstem letu. |
| 10. Skrivnost. | 37. Nič. |
| 11. Prijaznost mogočnih ljudi. | 38. Koprivo. |
| 12. Čovelj. | 39. K prvemu. |
| 13. Čas, voda, sonce. | 40. Omela, ki ji je brada |
| 14. Živo apno. | zrasla. |
| 15. Rakev. | 41. Konjski gobec, ki grize |
| 16. Češnja. | brzdo. |
| 17. V gostilni. | 42. Želodi, hrast. |
| 18. Senca. | 43. V drugo leto. |
| 19. V cerkvi pri orglah in v | 44. Senco. |
| kovačnici pri mehu. | 45. Laž. |
| 20. Kranjska klobasa. | 46. Senca. |
| 21. Ušesom. | 47. Slamnata streha. |
| 22. Hči. | 48. Brana. |
| 23. Kjer nič ni. | 49. Če ji rečeš, da je grda. |
| 24. Zvon. | 50. Če misli, da je najbolj |
| 25. Kateri še živi. | pameten. |
| 26. Palica po hrbtu. | 51. Druge ljudi grajati. |
| 27. Konjsko. | 52. Na jeziku. |

53. Kadar te opravljlivec
ugrizne.
54. Glave bucik.
55. Laž.
56. Mlinarji.
57. Šivanka z nitjo.
58. Noga v škornju.
59. Perje na ptičih.
60. Vreteno na kolovratu.
61. Prsti, ki predejo.
62. Sraka.
63. Zobje v ustih.
64. Zeljnata glava.
65. Mravljišče.
66. Streha nad prižnico.
67. Eva.
68. Adam.
69. Mokrih.
70. Kjer imajo svetniki roka-
vice na rokah.
71. Kralj v kartah.
72. Kralj pri kegljih.
73. Zlomljeni.
74. Naslikani.
75. Jezik.
76. Na štoru.
77. Kdor ničesar ne potrebuje.
78. Usta.
79. Vino.
80. Eva.
81. Mesec.
82. Mlinar.
83. Duh — hud.
84. Jezik.
85. Prazne želje.
86. Sito.
87. Denar.
88. Knjižni molj.
89. Svetloba.
90. Čebela.
91. Blazina.
92. Hruške peči.
93. Zvon.
94. Kovaški meh.
95. Lakomnik svoj denar.
96. Jajce.
97. Iz Noetove barke.
98. Pismo.
99. Mesar pravi: Kje stoji
živina? Konjederec pa
pravi: Kje leži živina?
100. Kuharica je ženskega,
valpet pa moškega spo-
la. (Zastavica je iz »No-
ve Krajske Pratique na
tu lejtju 1799«!)
101. Rak.
102. Tvoje ime.
103. Meh v kovačnici.
104. Zakonska.
105. Črko A.
106. Brado.
107. Šivanka.
108. Led.
109. Sviloprejka (v Pratici iz
leta 1800: »Židni červ«).
110. Dimnikar.
111. Senca.
112. Čas.
113. Kadar se eno stàre.
114. Nočni čuvaj.
115. Nobenega.
116. Čebela.
117. Breja volkulja.
118. Ženske solze.
119. Potreba.
120. Čas, ki vse spametuje.
121. Upanje.
122. Tisti, ki imajo zaprte
bukve v rokah.
123. Sv. Peter, ker jih ima
tudi na ključih.

124. Netopir.
125. Leto, 12 mescev, 30 dni.
126. Dan in noč.
127. K skledi.
128. Danes.
129. Ker so starejši.
130. Mlinski.
131. Odvetniku in zdravniku.
132. Mrlič.
133. Hudič, ki se je v kačo prelevil.
134. Mrtvih ni več.
135. Senco.
136. Na šivu.
137. Sebi enakega.
138. Sir, lukenj.
139. Piškav oreh.
140. Da bi zadnja plat zobe imela; potem bi nihče cel okoli ne hodil...
141. Na kosmato.
142. V gostilni.
143. Žebelj na podplatih.
144. Da mlinar ne pove, koliko je vzel.
145. Škarje.
146. Kožuh.
147. Plešasto glavo.
148. Zvon in kembelj.
149. Troje: velike, srednje, male.
150. Ko ne bo vojne.
151. Berač, ko se mu o denarju sanja.
152. Kadar ga pes popade.
153. Metla.
154. Adam.
155. Elija.
156. Angel.
157. Človek, ki je že umrl.
158. Lotova žena.
159. Mesec.
160. Brus.
161. Breja krava.
162. Jajce.
163. Do sredine; potem teče že iz hoste.
164. Ker ne more teči pod potom.
165. Na pragu.
166. Če je sama; če jih je več, so kozé.
167. Tam, kamor z repom mahne.
168. Oreh.
169. Mokrih.
170. Svečan (februar).
171. Eno; ker potem nisi več tešč.
172. Star.
173. Da se z njimi pokrijejo.
174. Pri krznarju.
175. Oba je treba mazati.
176. Ti sam.
177. Volkulja.
178. Ker bi jih brivec ne mogel briti, ko ne znajo molčati.
179. Deni polno vrečo v prazno.
180. Če mu postaviš svečo na glavo.
181. Poleti; pozimi ji hrbet kažemo.
182. Kadar mu je zmanjka.
183. Odmev.
184. Če je zmrznjena.
185. V polne.
186. Kadar skozi okno gleda.
187. Nobeden, treba ga je vsuti vanj.
188. S črko »n«.

189. Voda, ker mline žene.
190. Ker je noč vmes.
191. Jezdec na konju.
192. Osla osedlaš in ga zajašaš...
193. Nič.
194. Da ne dobi večerje.
195. Zrno, žito.
196. Slika.
197. Bele, ker jih je več.
198. Pred brivcem, če naj ga ostriže.
199. V vojski.
200. Toplo vreme.
201. Par.
202. Tam, kjer na drugi strani ceste ni hiš.
203. Besedo: nápak.
204. Luknjo.
205. Sedlo.
206. Samo štirje: vsak maček sedi na svojem repu, pred seboj pa ima ostale tri mačke.
207. Niso bili kvartopirci, ampak — muzikanti.
208. Ker zna svojo pesem na pamet.
209. Ker gospodar meso pojé.
210. Ker ga takrat še poznali niso.
211. Nekdo, ki je v petek šel na smreko, ujel veverico, padel na tla, se ubil in so ga šele v nedeljo našli.
212. Spovednik, spoved.
213. Rokavica in roka.
214. Glas.
215. Ladja.
216. Škaf.
217. Repa.
218. Krtove.
219. Krt.
220. Na strnišču.
221. Zvon.
222. Ajda.
223. Kravje vime.
224. Sedem postnih nedelj, štirideset postnih dni, velika noč.
225. Metla.
226. Kašelj.
227. Ogenj, ki ga ukrešeš.
228. Lovec divjačino.
229. Besedica »in«.
230. Roke odmakne.
231. Brata.
232. Zapah.
233. Špila pri klobasi.
234. Brivec, ker človeku vse od ust vzame.
235. O kresu, ker je takrat najdaljši dan.
236. Sneg.
237. Šipe na oknih.
238. Tkavec, ker dela z vsemi štirimi.
239. Krtača.
240. Pismo.
241. Kozolec.
242. Mir.
243. Jež.
244. Mleko.
245. Če dvanajstim parom škornjev štembale odrežeš.
246. Če muha nanj sede.
247. Črka »m«.
248. Dolg.
249. Čoln.
250. Uganka.

2. Računski orehi.

1. Kadi je rekel: »Če ste pojedli kruh skupaj v enakih delih, potem ste pojedli $3 \times 8 = 24$ delov in pride na vsakega po 8 delov. Tisti, ki je imel pet hlebcev, je imel 15 delov; dal jih je 7 in jih je pojedel sam 8. Tisti, ki je imel tri hlebce, je imel 9 delov in je prepustil bogatinu samo en del, ker je tudi sam pojedel 8 delov. Torej je treba razdeliti denar v razmerju 7 : 1. Prvi dobi 7 cekinov, drugi samo enega.«

2. Algebraična rešitev je preprosta:

$$[(x + x - 10) \cdot 2 - 10] \cdot 2 - 10 = 0.$$

Tudi s sklepanjem prideš do cilja, le da je treba pričeti od zadaj. — Romarju je ostalo po tretjem reku 0 funtov. Tretji rek je veljal 10 funtov. S tretjim rekom se je bil denar podvojil, torej je imel romar poprej 5 funtov. — Drugi rek je veljal 10 funtov, ki jih je posedoval romar poleg poprejšnjih 5 funtov. Torej je imel 15 funtov. Drugi rek je bil denar podvojil, torej je imel poprej 7.50 funtov. — Prvi rek je veljal 10 funtov, ki jih je posedoval poleg prejšnjih 7.50 funtov. Torej je imel 17.50 funtov. S prvim rekom se je bil prvotni znesek podvojil, torej je imel spočetka 8.75 funtov. — Pri znesku pod 10 funti je moral romar izgubiti. Če bi bil imel več, bi bil dobil.

3. Mož je imel 6 lir pri sebi. Po podvojitvi je imel 12 lir in je dal 8 lir. Ostanek 4 lir mu je blagajnik spet podvojil, tako je dobil 8 lir in s temi je ravno še poravnal svojo obveznost, potem pa je ostal suh.

4. Premisli: Ker je seštevek obeh manjkajočih števil 8, ga lahko dadó naslednje številke: $0 + 8$, $1 + 7$, $2 + 6$ itd. Če napišeš po vrsti vse te možnosti, opaziš že pri $3 + 5$, da dasta, če ju zamenjamo, zahtevano razliko. Ker pa je leto iznajdbe za 18 višje, mora biti letnica 1753.

5. Oba vlaka sta tisti hip, ko se srečata, od postaje B enako oddaljena. Vlak, ki prihaja iz B, je opravil pot od B do križišča, oni, ki prihaja iz A, pa mora še opraviti pot od križišča do B.

6. Ker je moral dobiti vsak sin eno sedmino nekega števila kamnov, mora biti osnova neka sedmica. Skupno število vseh kamnov je sedmerna številka + 1 kamen (to je tisti, ki ga vzame prvi sin najprej). V poštev torej prihajajo naslednje številke: 8, 15, 22, 29, 36, 43 itd. — Če preskusimo, na primer, 29, dobimo:

prvi sin $29 - 1 = 28$, $\frac{1}{7} = 4$, $28 - 4 = 24$;

drugi sin $24 - 2 = 22$; 22 pa ni deljivo s 7, torej 29 ne prihaja v poštev.

Če poskusimo isto s 36, pa vidimo, da smo zadeli pravo. Bilo je šest sinov in vsak je dobil šest demantov.

7. Najmanjše število ni 11, ampak $\frac{2}{2}$, $\frac{3}{3}$, $\frac{4}{4}$ itd. do $\frac{9}{9}$. Vsak izmed ulomkov izraža eno celo.

8. Vsak ti bo odgovoril takole: Trije čiki dadó novo cigareto — torej bo naredil tri nove cigarete. To pa ni res. Zakaj te tri nove cigarete dado spet tri čike, iz katerih bo naredil še četrto novo cigareto!

9. Osel je nosil pet, mula pa sedem vreč.

10. v $\frac{12}{25}$ dneva, to je v 11 urah, 31 minutah in 12 sekundah bo vodnjak poln.

11. Deček je nehal biti s 14 leti, pri 21 letih mu je zrastle brada. Oženil se je s 33 leti in dobil je sina, ko mu je bilo 38 let. V starosti 84 let je umrl in preživel za 4 leta svojega sina, ki je umrl v starosti 42 let.

12. Bambus se je prelomil $4\frac{11}{20}$ čevlja nad zemljo. — Kdor zna matematiko, bo rešil nalogo po Pitagorovem izreku: $x^2 + 3^2 = (10 - x)^2$.

13. Ribnik je 6 čevljev globok. — Matematik bo naredil enačbo s pomočjo Pitagorovega izreka: $(x + \frac{1}{2})^2 = x^2 + (2\frac{1}{2})^2$.

14. Števil, ki jih lahko na glavo postaviš in kljub temu še bereš, je precej. V našem primeru gre za številko 68. Če postaviš to številko na glavo, dobiš 89. Razlika med obema je res 21.

15. Fant je star 12 let.

16. Račun je znašal 83.886.08 kron. — Stvar je zelo preprosta:

za 1. uro =	1 vinar	za 13. uro =	4.096 vinarjev
„ 2. „ =	2 vinarja	„ 14. „ =	8.192 „
„ 3. „ =	4 vinarje	„ 15. „ =	16.384 „
„ 4. „ =	8 vinarjev	„ 16. „ =	32.768 „
„ 5. „ =	16 „	„ 17. „ =	65.536 „
„ 6. „ =	32 „	„ 18. „ =	131.072 „
„ 7. „ =	64 „	„ 19. „ =	262.144 „
„ 8. „ =	128 „	„ 20. „ =	524.288 „
„ 9. „ =	256 „	„ 21. „ =	1,048.576 „
„ 10. „ =	512 „	„ 22. „ =	2,097.152 „
„ 11. „ =	1.024 „	„ 23. „ =	4,194.304 „
„ 12. „ =	2.048 „	„ 24. „ =	8,388.608 „

kar je bilo 83.886.08 kron.

17.

11	13	17	19
13	19	11	17
17	11	19	13
19	17	13	11

18. Številka je 6. — Dokaz: $6 \times 6 = 36$. $36 : 7 = 5$, ostane 1.

19. Razmerje velikosti jabolk je 6 : 9 : 12. Od tretjega jabolka je treba vzeti četrtino in jo dodati drugemu.

20. Bila sta dva.

21. Vseh je: 3 ženske in 4 moški (s trgovcem vred).

22. V treh dneh. Tretji dan namreč, ko prileze na vrh, ne zleze več nazaj.

23. Gre za števili 5 in 7. — Takole:

$$5 + 1 = 6$$

$$5 - 1 = 4$$

$$7 - 1 = 6$$

$$7 + 1 = 8$$

24. Po 420 dneh.

25. Dokaz, da se krijeta samo 11 krat:

Prvič: ob enih in $5\frac{5}{11}$ minute,
 drugič: ob 2 in $10\frac{10}{11}$ minute,
 tretjič: ob 3 in $16\frac{4}{11}$ minute,
 četrtič: ob 4 in $21\frac{9}{11}$ minute,
 petič: ob 5 in $27\frac{3}{11}$ minute,
 šestič: ob 6 in $32\frac{8}{11}$ minute,
 sedmič: ob 7 in $38\frac{2}{11}$ minute,
 osmič: ob 8 in $43\frac{7}{11}$ minute,
 devetič: ob 9 in $49\frac{1}{11}$ minute,
 desetič: ob 10 in $54\frac{6}{11}$ minute,
 enajstič: ob 11 in $59\frac{11}{11}$ minute.

Urni kazalec potrebuje $5\frac{5}{11}$ minute, da prvič in tudi drugič pride točno pod minutni kazalec; $60 : 5\frac{5}{11} = 11$, zato se sestaneta oba kazalca v 12 urah 11 krat!

26. 12 gostov lahko 478,001.600 krat menja svoj prostor! — Prosim:

2 gosta	=	2 krat
3 gosti	=	6 krat
4 gosti	=	24 krat
5 gostov	=	120 krat
6 gostov	=	720 krat
7 gostov	=	5.040 krat
8 gostov	=	40.320 krat
9 gostov	=	362.880 krat
10 gostov	=	3,628.800 krat
11 gostov	=	39,916.800 krat
12 gostov	=	478,001.600 krat

27. Hlapec je star 36 let, Janezek jih pa ima 12. Pred štirimi leti je bil star Janezek 8, hlapec pa 32 let.

28. Čisto mogoče. Mož je prišel na svet, ko je bil njegov oče star 70 let. To je bilo leta 1867. Njegov oče pa je bil dvakrat poročen. Prvič se je poročil, ko mu je bilo 20 let. Istega leta — torej nekako leta 1817. — se mu je rodil otrok, ki je kmalu za tem umrl. Naš možak pa je otrok iz drugega zakona. Zato so podatki čisto verjetni in točni.

29. Ker je pri tvojem odhodu že 7 parnikov odplulo z nasprotnega brega ter so potemtakem na poti, srečaš dnevno dva parnika in med vso potjo 13 parnikov. Štirinajsti parnik je ravno priplul, ko je tvoj parnik odrinil od brega, in petnajsti parnik odplove, ko ti prispeš na ono stran.

30. Samo 29 krat, ker dobi pri 29. rezu 2 rezini!

31. Prodajalec je imel sedem balončkov. Prvi kupec je vzel polovico vseh balonov in še pol balona, torej tri in pol in pol je štiri balone. Od ostalih treh balonov je vzel drugi kupec prav tako polovico in še pol balona, to je: poldrug balon in še pol balona je dva balona. Ostal je en balon za strica...

32. Prva jih je imela 10, druga 14.

33. Vseh 17 krav je postavil v vrsto in svojo kravo je dodal, da je laglje delil. Tako je bilo 18 krav. Najstarejši je dobil polovico krav, torej 9. Drugi je dobil tretjino = 6. Najmlajši pa je dobil devetino = 2. Skupaj: 17 krav. Svojo kravo je župan odgnal spet domov, ker ni bila več potrebna...

34. Janez je imel najmanj denarja, zato smatrajo njegov denar kot en del. Miha je imel tri dele, Tomaž pa $4 \times 3 = 12$ delov. Prijatelji so imeli torej $1 + 3 + 12 =$ skupaj 16 delov. V denarju je bilo to 160 lir. Na en del pride potemtakem 10 lir. Janez je imel torej 10, Miha 30 in Tomaž 120 lir. Krčmar pa je naštel na mizo 5 lir.

35. Bilo jih je 36.

36. Najprej je natočila petlitrski lonec. Potem je odtočila mleko iz tega lonca v trilitrski lonec, da je bil poln. To mleko je odtočila spet v svoj glavni lonec in zlila tisto mleko, ki je

bilo preostalo v petlitrskem loncu, v zdaj prazni trilitrski lonec; bila sta ga ravno dva litra. Nato je napolnila petlitrski lonec drugič iz svoje velike posode in nalila zdaj trilitrski lonec, ki je bilo v njem dva litra mleka, da je bil do vrha poln. Vanj je šel en liter mleka. Torej so ostali v petlitrskem loncu štirje litri mleka.

37. Eden jih je imel pet, drugi pa sedem.

38. Prebrisaní Jožef se je postavil na 31., njegov prijatelj pa na 16. mesto — in oba sta ostale preživela. Verjeti je treba, da 39. ni opazil prevare...

39. Vrstni red dobiš sam s poskušanjem. — Črnci so bili peti, šesti, sedmi, osmi, devéti, dvanajsti, šestnajsti, osemnajsti, devetnajsti, dvaindvajseti, triindvajseti štiriindvajseti, šestindvajseti, sedemindvajseti in trideseti mož.

41.

3	1	2
1	2	3
2	3	1

42. Slika kaže rešitev. Pazi, kako je treba zapisati 7 (če jo obrneš, mora biti podobna 2), 1 ostane 1, 9 se spremeni v 6. Številke 3, 4, 5 zato nikjer ni, ker jih ni mogoče narobe brati...

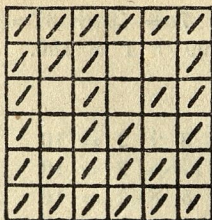
641

29	12	61	72
71	62	19	27
12	21	77	69
67	79	22	11

179

Čudovito, kaj ne?

43.



3. Pasti za domišljavce.

1. 1 ura 20 minut = 80 minut!
2. En kilometer (1000 gramov = 1 kila, 100 cm = meter)!
3. Če osmico razrežeš vodoravno, dobiš dve ničli. Polovica od 8 je torej 0...
4. Nobeden, ker so od strahu vsi odleteli.
5. Bili so trije: stari oče, oče in sin.
6. $1 \times 7 = 7 \dots$

7. Treba je seštevati:

1	2	3	4
8	7	6	5
9	9	9	9

8. Če število 45 spremenimo in ga smatramo za vsoto števil od 1 do 9, potem lahko napišemo število 45 tudi takole: $1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 = 45$. Zapišimo to vrsto v obratnem redu:

$$\begin{array}{r}
 9 + 8 + 7 + 6 + 5 + 4 + 3 + 2 + 1 = 45 \\
 \text{— } (1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9) = 45 \\
 \hline
 \end{array}$$

ostane

$$8 + 6 + 4 + 1 + 9 + 7 + 5 + 3 + 2 = 45$$

9. Napisati mora: 12.111!

$$10. \quad 9 \times 8 = 72 + 7 = 79 + 6 = 85 + 5 = 90 + 4 = 94 + 3 = 97 + 2 = 99 + 1 = 100.$$

11.

$$\begin{array}{r} 8 + 2 = 10 \\ 12 - 2 = 10 \\ 5 \times 2 = 10 \\ \underline{20 : 2 = 10} \\ 45 \end{array}$$

12. Mišljene so rimske številke, ki jih z vodoravno črto razpolovimo!

13. 100 lahko napišeš:

$$\text{S 4 deveticami: } 99 + \frac{1}{9} = 100.$$

$$\text{S 5 trojkami: } 3 \times 33 + \frac{1}{3} = 100.$$

$$\text{S 5 peticami: } (5 \times 5 \times 5) - (5 \times 5) = 100.$$

$$\text{S 5 enicami: } 111 - 11 = 100.$$

14. $999\frac{1}{9}$.

15. Celota je beseda »polk«, ki jo tvorijo štiri črke. Če odvzameš črko »k« ($= \frac{1}{4}$), ostane »pol«.

16. Razdeli rimsko številko XII vodoravno v dve polovici, pa dobiš zgoraj rimsko VII!

17.

$$(6 \times 6) - 6 = 30$$

$$(5 \times 5) + 5 = 30$$

$$3^3 + 3 = 30$$

$$18. \quad 6 + \frac{1}{6} = 7.$$

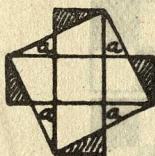
$$19. \quad 11 + \frac{11}{11} = 12.$$

20.

$$\frac{7+7}{7} + 7 - \frac{7+7}{7} = 2 + 7 - 2 = 7$$

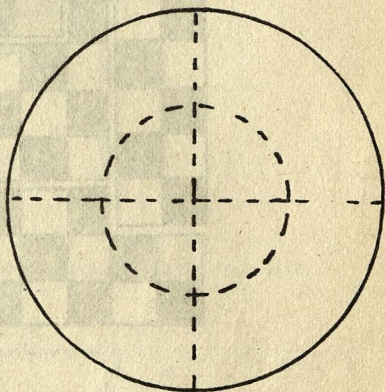
4. Težavne delitve.

1.

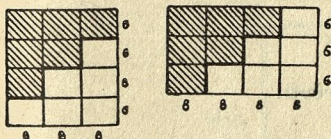


Odrezati je treba tiste dele, ki so črtkani. Nato izpolnimo z dobljenimi deli kote a .

2.

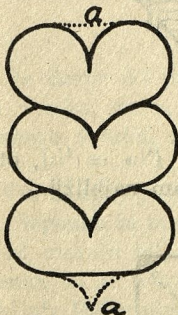


3.



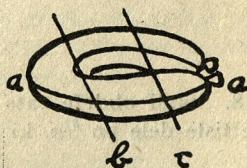
Mizar je razdelil kvadrat s stranico 24 cm v višino na štiri dele po 6 cm, v širino pa na tri dele po 8 cm. Po tej razdelitvi je razžagal desko v dva stopničasta, enako velika dela, ki dajeta sestavljena potrební pravokotnik.

4.



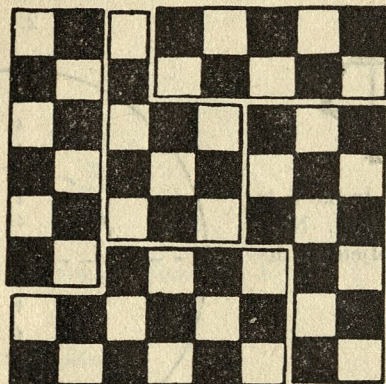
Po trije urezi od vsake strani. Del a se dostavi spodaj.

5.

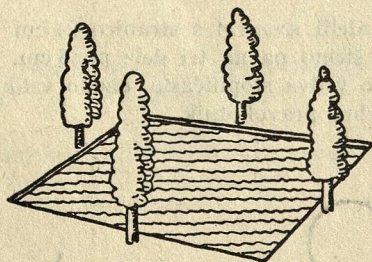


Klobaso je treba prerezati najprej po dolgem (od a do a) v dve polovici, nato pa še počez, kakor kažeta b in c .

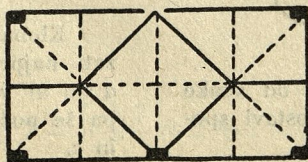
6.



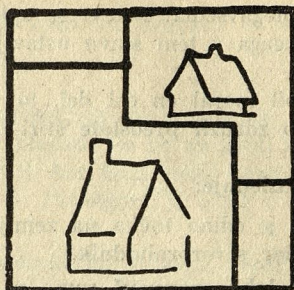
7. Ribnik bo treba takole povečati:



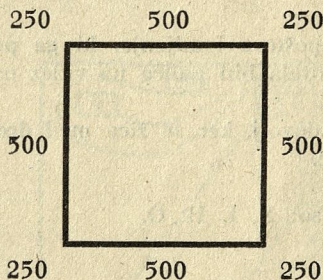
8. Starši obdržijo zase kvadrat v sredi ($\frac{4}{16} = \frac{1}{4}$), otroci pa dobe tiste dele po $\frac{3}{16}$, ki so njihovim hišam najbližji.



9.



10. Svoje vojake je razpostavil takole okoli trdnjave:



5. Za bistre možgane.

1. Da dospe od prve strani prvega zvezka do zadnje strani tretjega zvezka, mora prežreti samo štiri ovitke in natisnjene strani enega zvezka, za kar potrebuje sedem dni.

2. Vse skupaj je potegavščina: ono z vato in železom kakor tudi to z lepenko in novcem. Če bi hoteli, da bi oboje hkrati padlo na tla, bi moralo biti oboje enako težko! — Kljub temu se dá pri lepenki, ki je točno tako velika kakor novce, doseči, da bo padla kljub fizikalnim zakonom — ali ravno zaradi njih — hkrati z novcem na tla. Položiti jo je treba na novce, držati novce vodoravno, tako da je lepenka zgoraj, in spustiti oboje na tla. Lepenka bo dospela do tal v istem času kakor novce.

3. Tudi to je potegavščina: kolesa se sploh ne morejo premikati, ker drug drugega v tem stavu ustavljajo!

4. Razdreti bi bil moral en cel del, to je, samo tri člene. Z njimi bi bil lahko združil preostale štiri dele!

5. Napake so naslednje:

a) Severni tečaj je edina točka na zemlji, kjer piha lahko samo jug, torej nikdar severozahodnik.

b) Severni tečaj lahko zapustiš samo v južni smeri; kakor koli se od severnega tečaja premakneš, kreneš na jug.

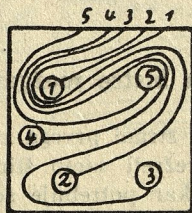
c) Med sončnim zahodom in sončnim vzhodom na severnem tečaju ni nekaj ur, ampak čas od pomladi do jeseni, zakaj tam sonce vsako leto samo enkrat vzide in samo enkrat zaide.

6. Risba ne upošteva lomljenja, ki ga povzroči voda. Pri pravilni risbi bi morala biti palica na videz nalomljena.

7. Žice ne bo dovolj, ker se žica med drogovi povesi. Zato bo treba žice več.

8. Take črke so: X, I, H. O.

9.



10. Mati je dala edini pravi odgovor. Zakaj če bi bila rekla: »Ti mi boš otroka vrnil!« bi bila ob vse argumente, če bi ji krokodil otroka ne nameraval vrniti, in tako bi se bil spor na kratko končal. — Sicer pa je dogovor sam dvoumen in ima krokodil na koncu prerekanja lahko zmeraj prav, ker prej ni povedal zaupni tretji osebi, kakšna je prav za prav njegova prava namera z otrokom. Spor se sploh ne da poravnati, zakaj

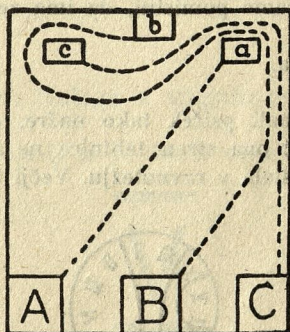
mati lahko ugiblje tako ali drugače — krokodil lahko zmeraj trdi, da je nápak.

11. Učenec utemeljuje svoje mnenje takole: Če so sodniki zame, mi ni treba plačati. Če pa so proti meni, mi po dogovoru tudi ni treba plačati, ker bom svojo prvo pravdo s tem izgubil. Tako ali drugače — Protágora je ostal z dolgim nosom.

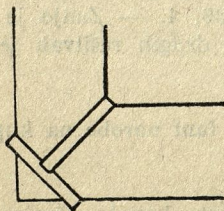
12. Če se šesterokotna vrtavka zares vrti, kotov ni videti, ampak se razloči samo nejasno okrogla ploskev!

13. Če sta se oženila dva brata z dvema sestrama, so to najmanj štiri osebe.

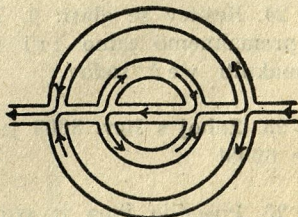
14.



15.



16.



3. Tudi to je potegavščina: kolesa se sploh ne morejo premikati, ker drug drugega v tem stavu ustavljajo!

4. Razdreti bi bil moral en cel del, to je, samo tri člene. Z njimi bi bil lahko združil preostale štiri dele!

5. Napake so naslednje:

a) Severni tečaj je edina točka na zemlji, kjer piha lahko samo jug, torej nikdar severozahodnik.

b) Severni tečaj lahko zapustiš samo v južni smeri; kakor koli se od severnega tečaja premakneš, kreneš na jug.

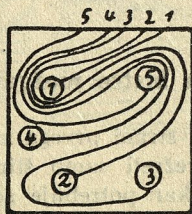
c) Med sončnim zahodom in sončnim vzhodom na severnem tečaju ni nekaj ur, ampak čas od pomladi do jeseni, zakaj tam sonce vsako leto samo enkrat vzide in samo enkrat zaide.

6. Risba ne upošteva lomljenja, ki ga povzroči voda. Pri pravilni risbi bi morala biti palica na videz nalomljena.

7. Žice ne bo dovolj, ker se žica med drogovi povesi. Zato bo treba žice več.

8. Take črke so: X, I, H. O.

9.



10. Mati je dala edini pravi odgovor. Zakaj če bi bila rekla: »Ti mi boš otroka vrnil!« bi bila ob vse argumente, če bi ji krokodil otroka ne nameraval vrniti, in tako bi se bil spor na kratko končal. — Sicer pa je dogovor sam dvoumen in ima krokodil na koncu prerekanja lahko zmeraj prav, ker prej ni povedal zaupni tretji osebi, kakšna je prav za prav njegova prava namera z otrokom. Spor se sploh ne da poravnati, zakaj

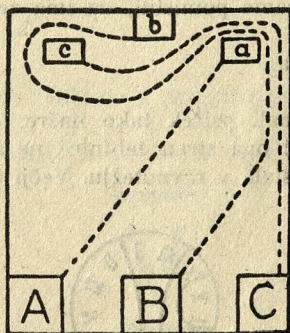
mati lahko ugiblje tako ali drugače — krokodil lahko zmeraj trdi, da je nápak.

11. Učenec utemeljuje svoje mnenje takole: Če so sodniki zame, mi ni treba plačati. Če pa so proti meni, mi po dogovoru tudi ni treba plačati, ker bom svojo prvo pravdo s tem izgubil. Tako ali drugače — Protágora je ostal z dolгим nosom.

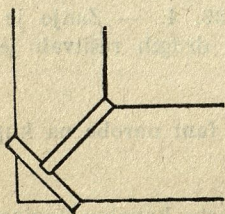
12. Če se šesterokotna vrtavka zares vrti, kotov ni videti, ampak se razloči samo nejasno okrogla ploskev!

13. Če sta se oženila dva brata z dvema sestrama, so to najmanj štiri osebe.

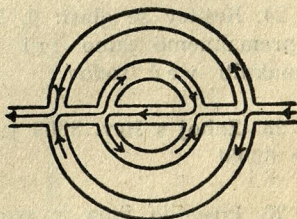
14.



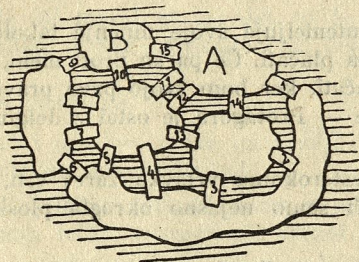
15.



16.



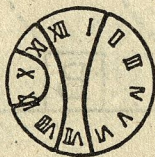
17. Mostove moraš prehoditi v vrstnem redu, ki ga povedo številke na tej sliki:



18. Ekspedicija mora točno proti jugu in jo čaka 100 km poti, da pride do južnega tečaja. — Pri tem si namreč ne smemo predstavljati obeh 100 km-skih prog kot stranici trikotnika na ravnini, marveč moramo pomisliti, da ima zemlja obliko krogle.

19. Dva zakonca.

20. Kadar se mali psiček tako nažre, da bo enako težak kakor veliki, se pač ona stran tehtnice ne bo dvignila kvišku, marveč bo sploh obstala v ravnotežju. Večji tako sploh ne pride do klobas!



22. Tri gosi.

23. Samo dvoje.

24. Rešitev se glasi: 2, 78, 156, 39, 4. — Zanja je treba, da premaknemo samo tri sode. Pri drugih rešitvah je treba premakniti več sodov.

25. Zaboј s šteв. 8069 je postavil fant narobe na kup, zato bere 6908!

26. Posodila jima je svojo gumijasto kopalno čepico.

27. Oba sta raztrgala bankovec na dva dela in vsak je obdržal eno polovico. Ena polovica sama zase je bila brez vrednosti. Pomočnik pa je imel jamstvo, da se bo sël po opravljenem naročilu zglašil pri njem, da dobi še preostalo polovico, sël pa je tudi vedel, da je pomočnik pripravljen, dati mu obljubljeno nagrado.

28. Priča se je oženil z vdovo, ki je imela odraslo pastorko. Oče priče se je nato oženil s to pastorko. Iz obeh zakonov se je rodil po en sin. Navedbe priče so bile torej popolnoma pravilne. Le premisli!

29. Najprej sta se prepeljala oba sinova. Eden je priveslal s čolnom nazaj. Potem se je prepeljal oče. Nazaj je priveslal drugi sin. Vrnila sta se spet oba sinova in spet se je eden vrnil. Potem je preveslala reko mati. Potem je drugi sin spravil čoln nazaj in sta preveslala spet oba sinova na drugi breg.

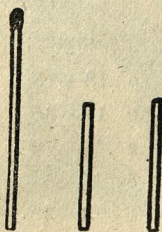
6. Naloge z vžigalicami.

1. Tako, da sestaviš iz po štirih vžigalic po eno rimsko V:



2. Najprej položi na mizo tri vžigalice, potem jih pa razpostavi še šest (= pol tucata)!

3. Takole:



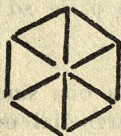
4. Naloga je zahtevala, da sestavi tri četverokotnike. Ne naroča pa, da sestavi tri kvadrate. Evo ti rešitve!



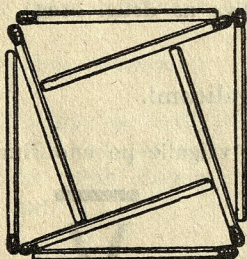
5.



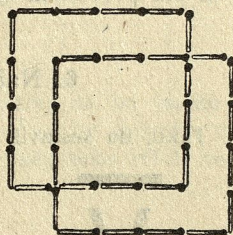
6.



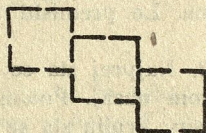
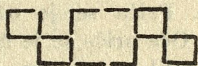
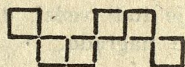
8.



9.



7.



Rešitve k poglavju
VII. NAMIZNE IGRE

Premikalnica v pravokotniku (str. 325).

Označimo si polja s številkami:

Glavice

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20

Konci

V poštev prihajajo tele poteze:

Glavice:

a 18—15

b 17—8

c 19—14

č 15—5

d 8—3

Konci:

a 3—6

b 4—13

c 2—7

č 6—16

d 13—18

Glavice:	Konci:
e 14—9	e 7—12
f 5—10	f 16—11
g 9—19	g 12—2
h 10—4	h 11—17
i 20—10	i 1—2
j 3—9	j 18—12
k 10—13	k 11—8
l 19—16	l 2—5
m 16—1	m 5—20
n 9—6	n 12—15
o 13—7	o 8—14
p 6—3	p 15—18
r 7—2	r 14—19

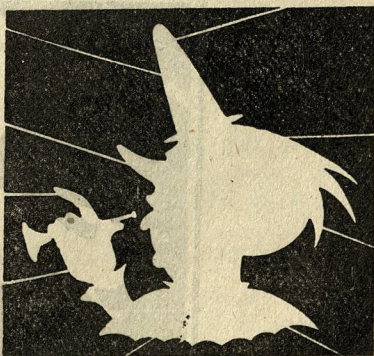
Rešitve k poglavju
IX. ZA SPRETNE ROKE:

2. Sestavljalnice (str. 378—380).

1.



2.



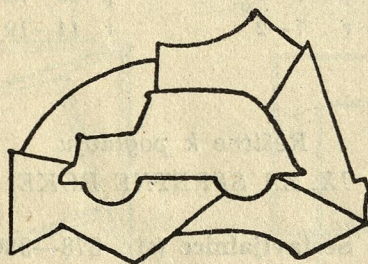
3.



4.



5.



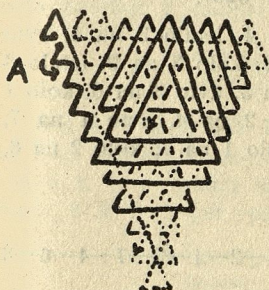
6.



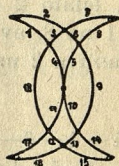
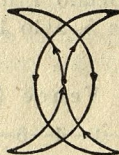
12. Risarske spretnosti (str. 498).

Med risbami z eno potezo:

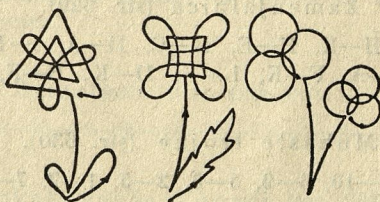
1. Začni pri A in nadaljuj pot v smeri puščic!



2.



3.



Rešitve k poglavju

XII. SAMOTARSKE IGRE:

1. Skakalnice in premikalnice.

Črkovna premikalnica (str. 626).

Z 19 potezami naloge ni mogoče rešiti, pač pa s 23. Premikati moraš naslednje črke v temle vrstnem redu: A B F E C A B F E C A B D H G A B D H G D E F.

Preklicane ploščice (str. 627).

Premikaj: 4 k 5, potem 1, 2, 3, 4 na 5, 1, 6, 7, 8 in 9, 5 na desni spodnji vogal, 4 k njej, 1, 6, 7, 8 in 9, 4 zraven 5, 1, 3, 2, 6 in 7, 8 in 9, 4 in 5, 1.

Potovanje po zvezdi (str. 627).

Poteze so naslednje: 1—5, 3—7, 7—1, 8—4, 4—3, 3—7, 6—2, 2—8, 8—4, 4—3, 5—6, 6—2, 2—8, 1—5, 5—6; 7—1.

Moderni promet (str. 628).

Letalo 2 pride s 4 na 1, letalo 1 na 4, letalo 3 na 5, avto 1 na 8, kolo 2 na 11, lokomotiva 2 na 12, kolo 3 na 9, letalo 3 na 6, avto 3 na 5, kolo 1 na 2, letalo 3 na 3, avto 3 na 6, kolo 1 na 5, letalo 2 na 2, letalo 1 na 1, avto 2 na 4, avto 1 na 7, kolo 1 na 8, avto 2 na 5, avto 1 na 4, kolo 1 na 7, kolo 2 na 8, lokomotiva 2 na 11.

Venec (str. 629).

5—4—6—5—2—1—4—6—8—10—5—2—1—9—7—4—6—8—10—3—5—4—6—8—1.

Zamenjalnica (str. 629).

Zamenjaj: H—K, H—E, H—C, H—A, I—L, I—F, I—D, K—L, G—J, J—A, F—K, L—E, D—K, E—F, E—D, E—D, E—B, B—K.

Muhaste trojke (str. 630).

Premikaj: 9—10, 6—9, 5—6, 2—5, 1—2, 7—1, 8—7, 9—8, 10—9.

Zamenjani vrsti (str. 630).

Pomakni: 5 na desno spodaj, 4, 3, 2 zraven; 1 na levo spodaj, 2, 3, 4 zraven; 5 na desno gor, 6, 7, 8 zraven; 9 na desno spodaj, 8, 7, 6 zraven 9, 5 v sredino.

Garaža (str. 631).

Brez izdelane igre pred seboj boš rešitev težko zasledoval. Rešitev razdelimo v štiri dele.

Najprej pomaknemo vrsto 1—7 na levo, tako da se odpre dohod v zgornji hodnik.

Sledi: 7, 6, 8 gor; 5 na desno spodaj; 8, 6, 7 spet nazaj na levo spodaj; 5 gor zraven črnega; 7 na desno; 6 gor, 7 in 8 gor. Tako nastane naslednja postava:

Zgoraj:	0	5	6	7	8
Spodaj:	1	2	3	4	

Potem: 4 na desno spodaj; 8 in 7 na sredo spodaj.

Zgoraj: 0 5 6
Spodaj: 1 2 3 8 7 4

Dalje: 1 in 2 na levo ven, 3 čisto na levo, 1 in 2 na sredo spodaj; 3 naprej v ospredje; črni (0) na levo spodaj.

Zgoraj: 5 6
Spodaj: 0 3 1 2 8 7 4

4 k 6, 7 k 4, 8 k 7 (1, 2, 3 čisto na desno), 5, 6, 4 spodaj levo naprej; 0 navzgor; 4 čisto na levo; 5 in 6 gor; 4 k 3, 5 in 6 k 4; 0 spodaj čisto na levo; 7 k 6, 2 gor, 3 do 7 na desno; 8 k 7, 0 gor, potem vrini 2.

Zgoraj: 0
Spodaj: 8 7 6 5 4 3 2 1

Naloga ni lahka, pa vendar ta rešitev ni edina, dasi zahteva najmanj potez.

Zamotana pot (str. 631).

1—9—5—14—8—4—15—6—10—2—13—7—3—11—16—12—1.

Preskakovanje z novci (str. 632).

Postavi 4 na 1, 7 na 3, 5 na 9, 2 na 6, 8 na 10!

Muhasto prekladanje (str. 633).

Prekladaj v temle redu (Č = črno, B = belo, M = modro, R = rdeče): 1. Č na b. — 2. B na c. — 3. Č na B. — 4. M na b. — 5. Č na R (a). — 6. B na M (b). — 7. Č na B (b). — 8. R na c. — 9. Č na R (c). — 10. B na a. — 11. Č na B (a). — 12. M na R (c). — 13. Č na b. — 14. B na M (c). — 15. Č na B (c).

Fizol in grah (str. 634).

Naslednje poteze so potrebne: 1 na 3, 10 na 5, 9 na 7, 3 na 8, 5 na 1, 7 na 4, 8 na 6, 4 na 9, 6 na 10, 1 na 4, 2 na 6, 6 na 5, 4 na 3, 9 na 8, 5 na 7, 3 na 1, 8 na 2, 7 na 9.

Potovanje okoli sveta (str. 634).

1. Šel bi takole: N—H—I—K—S—I—E—S—G—K—D—H—A—N—B—A—E—F—B—C—G—D—N—C—F—S. Ostalih 5 potez dobiš sam.

2. N—H—I—A—I—K—H—K—S—I—E—S—G—F—G—K—D—C—D—H—A—N—B—E—B—A—E—F—B—C—G—D—N—C—F—S. Stranice K—H, F—G, C—D, E—B, I—A premeriš tja in nazaj, torej dvakrat, kakor dopušča naloga.

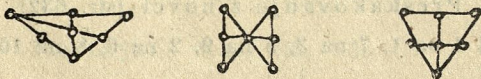
Premikalnica v črti (str. 635).

Izvršiti je treba naslednje skoke in premike: 5 na 4, 3 na 5, 2 na 3, 4 na 2, 6 na 4, 7 na 6, 5 na 7, 3 na 5, 1 na 3, 2 na 1, 4 na 2, 6 na 4, 5 na 6, 3 na 5.

Drugo potovanje (str. 635).

Primer »potovanja«: Izhodišče 20, preko 17 na 19, potem od 13 preko 9 na 6, potem od 1 preko 3 na 5 in končno še zadnji točki do izhodišča. Drugih možnosti je še mnogo.

Sedmero zamaškov (str. 635).



Ranžirni problem (str. 636).

Premikali bomo takole: lokomotiva in 4 vagoni vlaka 1 zapeljejo na a; vlak 2 vozi naravnost mimo a; lokomotiva in 4 vagoni vlaka 1 odpeljejo z a; lokomotiva vlaka 2 se priključi preostalim vagonom vlaka 1 in potegne vse za a, da jih tam potisne ven; potem vozi lokomotiva vlaka 2 naprej in lokomotiva vlaka 1 gre po ostale 4 vagona na a.

Ozka cesta (str. 636).

Avto 2 zavoji na izogibališče, 3 in 4 peljeta mimo, pri čemer se 1 nekoliko umakne, 2 pelje naprej na desno, 4 za-

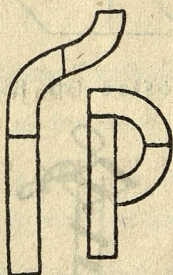
vozi na izogibališče, 1 in 3 vozita mimo na desno; 4 pelje proti levi iz izogibališča in 1 zapelje na izogibališče; 3 pelje mimo in 1 zapelje iz izogibališča na desno.

Kamenček izštevati (str. 636).

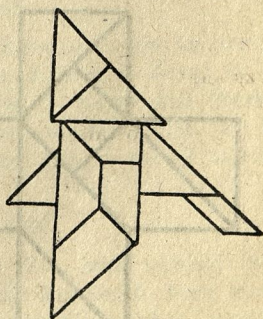
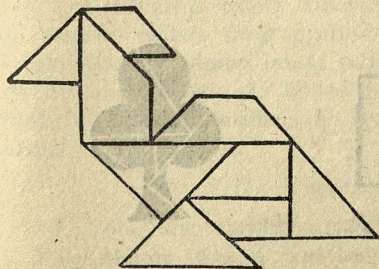
Začni z izštevanjem pri sedmem fižolu pred kamenčkom!

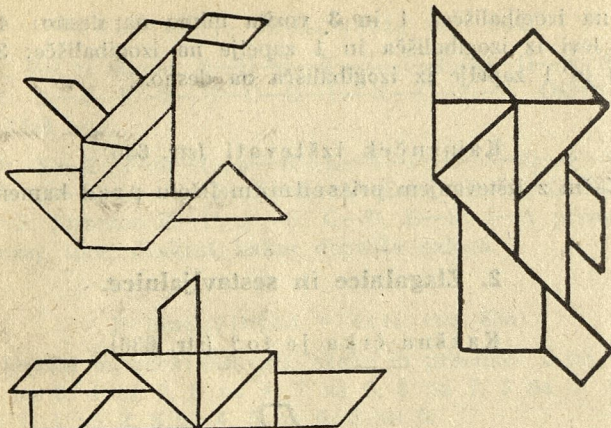
2. Zlagalnice in sestavljalnice.

Kakšna črka je to? (str. 636).



Velika zlagalnica (str. 637).



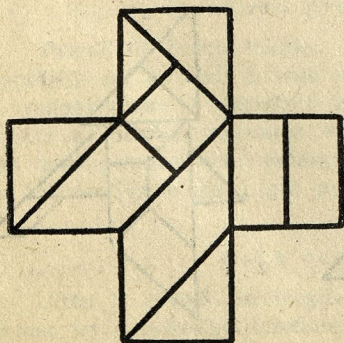


Goslač (str. 638).

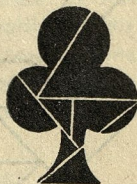


Dva križa (str. 638).

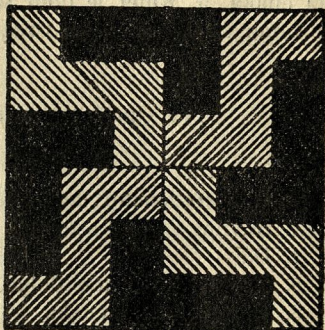
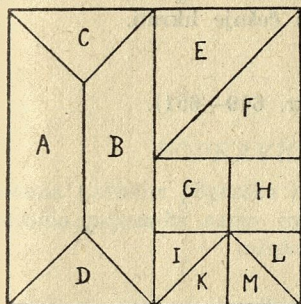
1.



2.



Drugi kvadrat (str. 639). Še en kvadrat (str. 639).



3. Razno kratkočasje.

a) Blodnjaki.

Presneta spirala (str. 639).

Če greš od *a*, prideš do vozla; če greš od *b*, prideš na prosto!

Okrogel blodnjak (str. 647).

Če greš po pravi poti, dobiš sliko slona!

b) Napake v risbah.

Na lovu (str. 648).

1. Hruška ne raste v močvirju. 2. Race ne čepijo na drevju.
3. Veslača veslata drug proti drugemu. 4. Pes je čuvaj in ne lovski pes. 5. Buldogi imajo odsekan rep. 6. Lovec ima škorenj samo na eni nogi. 7. Lovec je zatisnil napačno oko. 8. Na puški je kopito narobe. 9. Lovec ima pas z naboji narobe pripet.

Na kmetih (str. 649).

1. Vola sta narobe vprežena. 2. Vol ima konjski rep.
3. Vola nimata ušes. 4. Vol ima konjsko kopito. 5. Vola imata skupaj samo 7 nog. 6. Lopata se uporablja kakor motika.

7. Srajca ima ovratnik samo po eni strani. 8. Rokava na srajci nista enaka. 9. Kmet je obut samo na eno nogo. 10. Leva noga ima samo štiri prste. 11. Grozdje in češnje hkrati.

c) Optične prevare (str. 649—651).

1. Zgornja.
2. Obe sta enako dolgi.
3. Ravna.
4. Da.
5. Vse tri so enako dolge.
6. Oba dela sta enaka.
7. Kakor pogledaš.
8. Enako veliki so.

POPRAVKI IN DODATKI

(Navadne tiskovne pogreške naj blagovoli popraviti bralec sam. Navajamo popravke samo za tiste napake, ki motijo ali spreminjajo smisel.)

Prva knjiga.

Str. 39. — Opisu igre »Lonec razbijati« dodaj na koncu: Za vsak »zadetek« se lahko določi dobiček ali pa se šteje točka v dobro.

Str. 61. — Zaporedno številko 6. popravi v: 7. Igre s frnikolami.

Str. 117. — V 7. vrstici od spodaj navzgor beri pravilno: Počezna palica n a j b o ...

Str. 118. — Slika 2. je postavljena na glavo. Misli si jo obrnjeno!

Str. 128. — V opisu igre »Ljubeznivi sosed« beri v 3. vrstici namesto »v noč« pravilno: »v n o s«.

Str. 137. — Zaporedno oznako B) popravi v: c) Liki za enega.

Str. 142. — Zaporedno oznako c) popravi v: č) Umetniije.

Str. 149. — V uvodu (1. Kdo bo prvi?) moti smisel izpadla vejica v 5. vrstici. Beri pravilno: »... z žrebanjem, s slepo mišjo...«

Druga knjiga.

Str. 219. — Popravi 7. »zastavico«, ki se glasi pravilno: »Kateri l e s je najtežji?«

Str. 240. — Namesto vrhnjih dveh vrstic beri pravilno: »Pa se dá napisati tudi s 4 deveticami ali s 5 trojkami ali s 5 peticami ali s 5 enicami.«

Str. 268. — V vrstici pred »Opombo« (na sredini strani) dodaj: »Na naši sliki pomenijo debelejšje črte poteze z navadnim, tanjše črte poteze z rdečim, pikčaste črte pa poteze z modrim svinčnikom.«

Str. 269. — Na koncu vrhnjega odstavka (opis igre »Črteži«) dodaj: »Na naši sliki pomenijo debelejšje črte poteze z navadnim, tanjše črte poteze z rdečim, pikčaste črte pa poteze z modrim svinčnikom in dvojne črte poteze s polnilnim peresom.«

Str. 277. — V 9. vrstici od zgoraj navzdol beri namesto »ob žlebljičke« pravilno: »ob ž e b l j i č k e«.

Str. 329. — V 9. vrstici (od spodaj navzgor) začeti stavek: »Tako bi smela ovca...« naj se glasi: »Tako bi smela ovca po tem načinu s točke 31 samo na prazne točke 23, 30 ali 27, nikakor pa ne na

prazno točko 17.« Temu stavku dodaj še: »S točke 27 bi smela ovca na prazne točke 31, 23, 26, 5 ali 32, nikakor pa ne na prazne točke 17, 28 ali 11.«

Str. 331. — Tiskarski škrat se je poigral z vrstico 21. (»obeh kock, to je, za sedem oči«), ki bi se morala pravilno glasiti: »Po vsakem pašu je dovoljen še en met.«

Str. 338. — V 16. vrstici (od spodaj navzgor) je odveč 4. Vrstica se zato pravilno glasi: »... porazdelil fižolčke na kroge 9, 10, 11, 12, 1, 2, 3. Tako se igra...«

Str. 336. — V 9. vrstici (od spodaj navzgor) moti »k«, ki naj se glasi pravilno »s«. Stavek beri zato takole: »Kegeljčki se premikajo s potezami.«

Str. 342. — V 5. vrstici zgoraj beri pravilno: (ska-)kač (ne: ska-kači).

Str. 349. — 37. poteza črnega ni 1/10, ampak i/10.

Str. 365. — Prvemu odstavku dodaj: »Lika hamburk in libek sta enaka.«

Str. 435. — V 7. vrstici od spodaj navzgor beri namesto »čebliječ« pravilno »žebliječ«.

Tretja knjiga.

Str. 545. — Zaporedno oznako c) popravi v: b) Pevske igre.

Str. 551. — Zaporedno oznako č) popravi v: c) Zborske igre.

Str. 557. — Zaporedno oznako d) popravi v: č) Igra z vlogami.

Str. 570. — V 19. vrstici (od zgoraj navzdol) beri namesto »kroglico« pravilno »kronico«.

Str. 597. — V 3. vrstici (od spodaj navzgor) beri namesto »druga (14)« pravilno: »prva (13)«.

Str. 603. — Na koncu vrhnjega dostavka dodaj: »Dete« izrežeš iz lepenke in ga pritrdiš v 1. sliki botrici v naročje, v 2. sliki ga pritrdiš na klop; najpreprostejša oblika zanj je »punčka iz lecta«. »Zavojček« za 4. sliko je prav tako izrezan iz lepenke in pritrjen na nit; ko ga grofič »zažene« kvišku, ga potegneš za nit k »linam«. »Veržica« v isti sliki je lahko prava drobna verižica, ki jo spustiš tik ob zaslonu iz »line« navzdol.

Str. 604. — V 13. vrstici drugega stolpca (od spodaj navzgor) beri namesto »preveževa« pravilno: »priveževa«.

V I R I

- Balmer: *Mein Gemüsetheater*. — Bern 1928.
- Basteln und Bauen*. Jahrbuch für Handfertigkeit, Spiel und Arbeit. VIII—XII. — Stuttgart 1927—1931.
- Boursset: *Belustigungen im Freien*. — Mühlhausen i. Thür. 1927.
- Elliesen: *Heim- und Zeltspiele*. — Stuttgart 1933 (18. izd.).
- Fuxloch: *Das Soziologische im Spiel des Kindes*. — Leipzig 1930.
- Giostra, La. Giochi, scherzi, indovinelli, aguzzainegni, fiabe, novelle per bambini che non si voglion annoiare. — Firenze 1940 (2. izd.).
- Goldbaum: *Allerlei aus Zündholzschachteln*. (Wie beschäftige ich mein Kind, III.) — Leipzig 1921.
- Goldbaum: *Lustiger Zeitvertreib*. (Wie beschäftige ich mein Kind, VII.) — Leipzig 1922.
- Goldbaum: *Papierarbeiten*. (Wie beschäftige ich mein Kind, I.) — Leipzig 1922.
- Goldbaum: *Spiele im Freien*. (Wie beschäftige ich mein Kind, IX.) — Leipzig 1927.
- Goldbaum-Rhaydt: *Kartonarbeiten*. (Wie beschäftige ich mein Kind, II.) — Leipzig 1921.
- »Heim und Kleid«. — Nürnberg 1934—1938.
- Herrmann: *Der kleine Tausendkünstler*. — Reutlingen (brez letnice).
- Hetzer: *Das volkstümliche Kinderspiel*. — Wien 1927.
- Ivers: *Heitere Spiele für die deutsche Jugend*. — Mühlhausen i. Thür. (brez letnice).
- Ivers: *Lustige Kampf- und Ulk-Bewegungsspiele*. — Mühlhausen i. Thür. (brez letnice).
- Kartoffeltheater, *Das fidele*. — Mühlhausen i. Thür. (brez letnice).
- Kattentidt: *Fadenspiele aus aller Welt*. — Lindau 1941 (2. izd.).
- Kegljevič: *Športno kegljanje*. — Ljubljana 1936.
- Kelemina: *Bajke in pripovedke slovenskega ljudstva*. — Celje 1930.
- Kermavner: *Odbojka*. — Ljubljana 1932.
- Kern: *Selbst ist der Mann*. — Stuttgart (brez letnice).
- »Kinderwelt«. (Beiblatt der »Frau und Mutter«.) XXVI—XXX. — Wien 1936—1940.
- »Kleine Kinder«. — Dresden 1933—1940.
- Klier: *Alles mal nachdenken*. — Stuttgart 1933.
- Kossak: *Selbstverfertigtes Spielzeug*. — Leipzig (brez letnice).
- Kuerten: *Drachen, die am besten fliegen*. Anleitungen zum Drachebau. — Leipzig (brez letnice).
- Kuret: *Čarovni zaslon*. Knjiga o senčnih lutkah. — (Rokopis.)
- Kuret: *Parliha*. Knjiga o ročnih lutkah. — Ljubljana 1942-XX.

- Lacht mit! Ein lustiges Jugendjahrbuch.* — Stuttgart (brez letnice).
 Lasker: *Brettspiele der Völker.* — Berlin 1931.
 Lavrenčič: *Telovadne igre in raznoterosti za društva in šole.* — Maribor 1934).
 Lücke: *Alte und neue Schreispiele.* — Leipzig 1927.
 Marolt: *Tri obredja iz Bele Krajine.* (Slovenske narodoslovne študije II.) — Ljubljana 1936.
 Mayser: *Kegelspiele fürs Zimmer.* — Ravensburg (brez letnice).
 »Mladika« XV—XIX. — Celje 1934—1938.
 Navratil I.: *Slovenske narodne vraže in prazne vere.* (Letopis Matice Slovenske.) — Ljubljana 1887, 160 sl.
Neunundneunzig Tummelspiele. — Stuttgart 1933 (32. izd.).
 Nietzsche: *Das Laubsägebuch.* — Dresden 1929.
 »Obisk« I. — Ljubljana 1940.
 »Oesterreichs deutsche Jugend« XXXIV—XXXV. — Reichenberg 1917-18.
 Pleteršnik: *Slovensko-nemški slovar I—II.* — Ljubljana 1894—1895.
 Pratiške: *razne slovenske pratiške do srede 19. stoletja.*
 Rossetti: *Il trucco c'è ... ma non si vede.* — Milano 1941-XX.
 Rüger: *Was spielen wir?* — Leipzig (brez letnice).
 Sperling: *Denkspiele für kluge Köpfe.* — Zürich 1940.
 Sperling: *Tausend kleine Wunder.* — Zürich 1939 (2. izd.).
 Sperling: *Würfelspiele.* — Leipzig (brez letnice).
 Šašel: *Bisernice iz slovenskega narodnega zaklada I—II.* — Novo mesto 1906 oz. 1909.
 Strekelj: *Slovenske narodne pesmi I—IV.* — Ljubljana 1908—1923.
 Vidmar: *Šah.* — Ljubljana 1923.
 »Das Volksspiel«. *Blätter für Laienspiel und Volkstum*, VIII. — Berlin 1931.
 Walendy: *Die Herold-Spielkiste.* — Stuttgart 1940.
 Weinhold: *Selbstverfertigte Unterhaltungsspiele.* — Leipzig (brez letnice).

* * *

Urednik je porabil tudi lastno zbirko zapiskov predvsem slovenskih, pa tudi tujih iger. Pomagali so mu tudi nekateri sodelavci, ki jih deloma navaja z imenom in jim izreka svojo zahvalo.

▼ Ljubljani, junija 1942-XX.

M. K.



KJE JE KAJ

Prva knjiga.

Geslo	5
Na pot	7
I. Igre na prostem	9
1. Igre brez pripomočkov	11
A. Rajalne in druge igre	11
B. Lovilne igre	21
C. Skrivanje	25
Č. Igre moči	26
D. Šaljive igre	30
2. Samonoge igre	31
3. Igre s »slepo mišjo«	35
4. Igre z žogo	40
5. Igre z vrvjo	48
6. Igre z raznimi pripomočki	50
7. Igre s frnikolami	61
II. Otroški verzi	63
III. Igre v sobi	77
1. Igre z najmlajšimi	79
2. Igre s slepo mišjo	83
3. Ugibanje in iskanje	88
4. Igre za pazljive ljudi	94
5. Igre za bistre glave	99

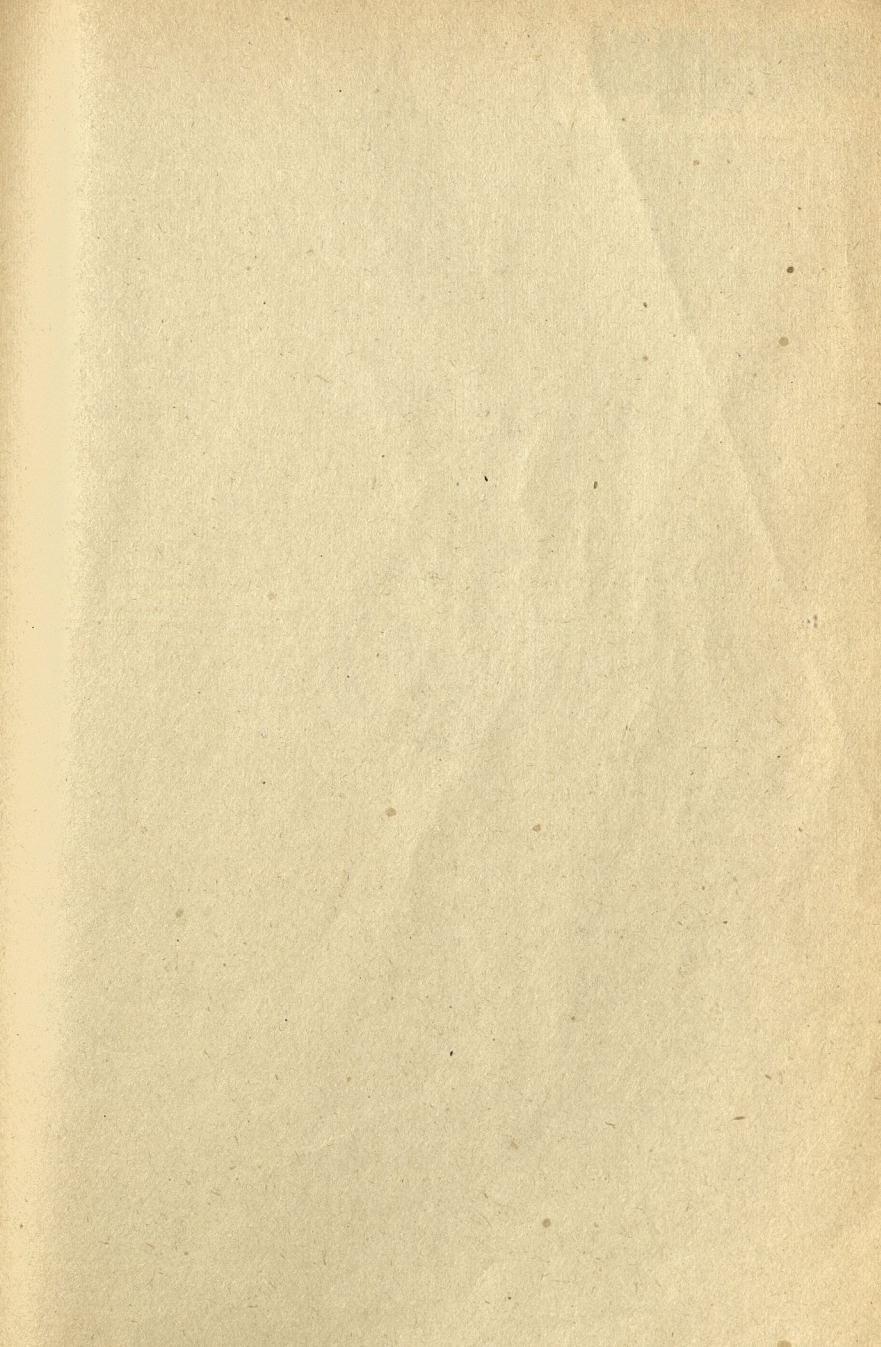
6. Igre za spretne ljudi	109
7. Pevske igre	119
8. Razne šale	121
9. Spretnosti z nitjo ali vrvico	131
A. Vozli	132
B. Liki za dva	133
C. Liki za enega	137
Č. Umetnije	142
IV. Določanje prvega in odkup kazni	147
1. Kdo bo prvi?	149
2. Kazni	152
V. Domači čarodej	155
1. Potegavščine	157
2. Nedolžna »hipnoza« in »telepatija«	174
3. Računske čarovnije	178
4. Fizikalne »čarovnije«	200
5. Kemične čarovnije	212
6. Umetnije z rastlinami	215
<i>Druga knjiga.</i>	
VI. Uganke in zanke	217
1. Zastavice	219
2. Računski orehi	226
3. Pasti za domišljavce	238
4. Težavne delitve	241
5. Za bistre možgane	244
6. Naloge z vžigalicami	254
VII. Namizne igre	257
1. Pisalne igre	259
2. Spretnostne igre	269
3. Igre s srečo	281
4. Miselne igre	319

VIII. Športne igre	353
Namizni tenis	355
Balinanje	360
Odbojka	362
Kegljanje	363
Pa še nekaj za telovadce	368
IX. Za spretne roke	371
1. Zlagalnice	373
2. Sestavljalnice	378
3. Zidalnice	385
4. Razno iz papirja	386
A. Gubanje	386
B. Izrezovalnice	402
C. Druge zabave	409
5. Igrače iz vžigaličnih škatel	412
6. Iz kostanja, želoda in drugih dobrot	416
A. Iz želoda	416
B. Iz kostanja	419
C. Iz orehovit lupin	420
Č. Iz jabolk	420
D. Iz krompirja	421
E. Iz jajčne lupine	423
7. Gnetila	423
8. Milni mehurčki	425
9. Različne zabave	427
10. Piščali	439
11. Samogibi	442
A. Samogibi na toploto	442
B. Samogibi na vodo	446
C. Samogibi na pesek	448
Č. Samogibi na veter (»klopotci«)	450
12. Leteče naprave	455
A. Zmaj	455

Tretja knjiga.

B. Leteči modeli	461
C. Škatlasti zmaj	497
13. Risarske spretnosti	498
14. Zajčki na steni	505
 X. Običaji, igre in predstave	509
1. Običaji	511
2. Igre	541
A. Gibalne igre	543
B. Pevske igre	545
C. Zborske igre	551
Č. Igra z vlogami	557
3. Predstave	561
Ročne lutke	562
Senčne lutke	582
Kino	612
 XI. Voščila	615
 XII. Samotarske igre	621
1. Skakalnice in premikalnice	623
2. Zlagalnice in sestavljalnice	636
3. Razno kratkočasje	639
A. Blodnjaki	639
B. Napake v risbah	648
C. Optične prevare	649
 Rešitve	655
Popravki	687
Viri	689







NARODNA IN UNIVERZITETNA
KNJIŽNICA

CS1803



00000076239



